

УДК 378.147:881.161.1'243

Куклицкая Алина Марковна

Белорусская государственная академия искусств, Минск, Беларусь
электронная почта: *alina347347@gmail.com*

Kuklitskaya Alina

Belarusian State Academy of Arts, Minsk, Belarus
e-mail: *alina347347@gmail.com*

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ УЧАЩИХСЯ

Аннотация. В статье рассматривается метод контроля знаний у иностранных студентов, изучающих русский язык как первый иностранный, при помощи игровых технологий и с использованием лингвистического интернет-ресурса «Quizlet.com».

Ключевые слова: игровые технологии; интернет-сервис; лингвистический интернет-ресурс.

IMPLEMENTATION OF GAME TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF CONTROL OF STUDENTS' KNOWLEDGE

Annotation. The article investigates the method of control for foreign students' knowledge who study Russian as the first foreign language with the usage of gaming technologies and the linguistic Internet resource Quizlet.com.

Key words: game technologies; Internet service; linguistic Internet resource.

Одной из составных частей процесса обучения является контроль знаний учащихся. Под контролем мы понимаем соотношение достигнутых результатов с запланированными целями обучения. Результаты напрямую зависят от правильной организации контроля.

В процессе проверки знаний должны быть получены сведения о правильности или неправильности конечного результата выполненной работы, а также соответствия формы подачи данному этапу усвоения материала.

Правильно организованный контроль учебной деятельности позволяет оценить получаемые учащимися знания, умения и навыки, а также вовремя оказать необходимую помощь для того, чтобы добиться поставленных целей обучения. Таким образом, правильно организованный контроль создает благоприятную среду для развития познавательных способностей студентов, активизации их самостоятельной работы и творческой деятельности.

Упомянутая благоприятная среда может быть достигнута при помощи приёма «контроль – без контроля», в процессе которого могут быть использованы традиционные виды, формы и методы контроля без явного их применения, что называется, «в лоб». В этом случае, поскольку студенты не подвергаются проверке знаний в традиционном варианте, они в значительно меньшей мере испытывают эмоциональное давление и, в результате, меньше подвергаются стрессу при выполнении заданий. Такого рода контроль может быть реализован при помощи игровых технологий: карточных игр, ролевых игр, настольных игр и так далее.

Отдельное внимание стоит уделить версии контроля в игровой форме с использованием «книги ошибок». В процессе выполнения заданий учащиеся реализуют исследовательский потенциал, демонстрируют внимательность, знание лексики и грамматики, используют навыки чтения, а также реализуют свои коммуникативные навыки. Данный контроль может быть осуществлён как в группе, так и индивидуально.

В качестве примера одной из таких «книг ошибок» хотелось бы упомянуть книгу немецкого автора С. Мортица «Маг Захария». Книга переведена на русский язык и подходит для студентов, обладающих знаниями языка на уровне В1. «Маг Захария» представляет собой небольшую весёлую историю о приключениях мага и сложностях, с которыми он должен успешно справиться. В книжке с красочными картинками много ошибок, путаниц и нелепостей. Основной задачей является найти и исправить эти ошибки. Для создания целостности картины каждая страница сопровождается текстом, описывающим приключения и суть проблемы каждого отдельного сценария.

На этапе подготовки преподаватель может адаптировать текст и придумать дополнительные грамматические задания, ловушки, вопросы. С одной стороны, это поможет проверить, насколько хорошо был усвоен грамматический материал, а с другой стороны, сделает задания ещё интереснее.

В качестве «шпаргалки» педагог может приготовить карточки со словами, которые потенциально могут вызвать сложности у студентов. Данные карточки могут быть использованы на разных этапах: на предтекстовом этапе в качестве снятия лексических трудностей; на этапе самостоятельной

подготовки целесообразно использовать лингвистический интернет-ресурс Quizlet, так как данное приложение позволяет создавать карточки с картинками, а также упражнения для отработки новой лексики; и, наконец, карточки могут быть использованы в качестве дополнительного источника информации, если уровень знаний учащихся является достаточным для выполнения данных заданий.

На занятиях при помощи книги «Маг Захария» представляется возможным проверить, насколько хорошо выработался у учащихся навык использования грамматических единиц в коммуникации. Каждый отдельный сценарий может проверять определённые грамматической конструкции.

В качестве иллюстрации материала задание может быть сформулировано следующим образом: внимательно посмотрите на картинку, найдите несоответствия картинки с реальностью, расскажите об ошибках, используя родительный падеж. Например: «мы видим, что у оленя есть рога. Но рога оленя неправильной формы. На рогах есть руки, а они должны быть без рук». Использование родительного падежа в указанном выше примере обусловлено функциями генитива. Исходя из этого, мы можем проверить знания учащихся о предлогах, требующих данного падежа, насколько правильно используются окончания в родительном падеже, а также, в целом определить, насколько хорошо студент усвоил функции генитива.

Преподаватель, в свою очередь, выполняет наставническую функцию, осуществляя при этом размеренный контроль и ненавязчивое исправление ошибок. Когда студент делает ошибку, не стоит исправлять ее напрямую. Например, если проблема в окончании слова, чтобы помочь студенту, преподаватель может подсказать, используя аналогичный пример с похожим окончанием, предоставляя возможность студенту найти и исправить ошибку самому. Также, при необходимости, можно повторить правило, чтобы студент смог проанализировать ошибки.

Из всего этого следует, что такого рода контроль даёт дополнительное визуальное подкрепление, тем самым выстраивая ассоциативные связи по использованию лексических и грамматических единиц. Кроме того, учащимся становится легче признать факт совершения ошибки, разобрать и исправить её, а не расценивать её как коммуникативную неудачу, выстраивая при этом психологический барьер. В процессе игры студентам легче сфокусироваться на задаче, так как они меньше подвержены стрессу.

Таким образом, использование игровых технологий в процессе контроля оказывает благоприятный эффект на результаты учащихся, так как студенты меньше застревают на оценке их работы, следовательно, меньше подвергаются стрессу в процессе выполнения заданий. Как показывают наблюдения, в целом учащиеся значительно легче вступают в коммуникацию, преодолевая при этом психологический барьер.