

А. О. Ковалёва

**ФОРМИРОВАНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА НА ЗАНЯТИЯХ ПО
ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ У ВЗРОСЛЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ
С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ
(на примере китайского языка)**

В данной работе приводятся примеры использования игрового метода, а также рассматривается его роль при обучении иностранному языку (на примере китайского) взрослых обучающихся с целью формирования у них учебно-познавательной компетенции.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

- 1) обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации, общеучебных умений и навыков; способствует развитию навыков; владения ИЯ);
- 2) воспитательная (воспитание такого качества, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; развитие чувства взаимопомощи и взаимоподдержки);

3) развлекательная (создание благоприятной атмосферы на занятии, превращение его в интересное и необычное событие);

4) коммуникативная (создание рабочей атмосферы, объединяющей коллектив обучающихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений);

5) релаксационная (снятие эмоционального напряжения в процессе обучения);

6) психологическая (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации);

7) развивающая (направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности).

Что касается применения игрового метода при обучении взрослых иностранному языку, то переоценить его роль и эффективность практически невозможно. Изучение иностранного языка в среде, в которой он не используется, очень сложная задача, предполагающая постоянный поиск решений для адаптации его под окружающую реальность. В таком случае одним из решений является создание искусственной среды общения с применением наиболее эффективного в данных условиях игрового метода, который также позволяет преодолеть психологический, социальный и языковой барьеры.

На занятиях во взрослой группе, проходящих обучение по программе повышения квалификации «китайский язык для межкультурной коммуникации», игровая методика используется очень активно. К наиболее эффективным играм можно отнести лексические, фонетические, грамматические, ролевые, а также игры, направленные на развитие креативного мышления, что является одним из важнейших навыков для наиболее успешного освоения иностранного языка, а особенно китайского, который в силу своей непростой иероглифической и тоновой системы требует особого умения выстраивать логические и причинно-следственные связи, предполагает постоянную работу с ассоциациями и образами. Поэтому в данном контексте игровые методики, направленные на развитие навыков креативного мышления, занимают особое место и играют важнейшую роль в обучении.

Использование игровой методики с применением электронных средств открывает огромные возможности для обучения китайскому языку. Для примера возьмем самый сложный аспект языка – иероглифику.

Среди самых эффективных электронных средств и ресурсов, позволяющих создавать игры для обучающихся на изучение, запоминание и применение иероглифов китайского языка, можно выделить: kahoot, quizlet, joyteka и wordwall. Остановимся подробнее на каждом из них, а также отметим их преимущества и недостатки.

- Kahoot. Данная платформа позволяет создавать тематические интерактивные тесты и викторины с различными типами заданий, соответствующие необходимой цели. К плюсам электронного ресурса при обучении взрослых слушателей мы можем отнести его красочность, музыкальность, атмосферность, большое количество интересных возмож-

ностей (создавать и проводить/проходить неограниченное количество викторин, использовать уже созданные ранее коллегами материалы по необходимым темам, которые находятся в общем доступе). К минусам можно отнести ограниченное количество возможностей при бесплатной версии (например, создание только двух типов вопросов), сложность входа для возрастных слушателей и пользователей несовременных мобильных телефонов (так как другой формы прохождения без использования смартфона не предполагается), а также невозможность самостоятельно пройти созданные викторины при наличии только одного устройства.

- Quizlet. Довольно часто этот ресурс воспринимается только как платформа для создания и использования лексических карточек (что, безусловно, очень важно для запоминания иероглифов). Но также этот электронный ресурс позволяет создавать интерактивные тесты и игры. К преимуществам данной платформы можно отнести простоту создания материалов и их использования, а также возможность для обучающихся практиковаться самостоятельно в любое время. К недостаткам можно отнести возможность проходить тест только один раз с одного аккаунта и довольно простой интерфейс.

- Онлайн-квесты. Есть довольно много ресурсов для создания интерактивных онлайн-квестов, которые предлагают различные форматы прохождения и выполнения заданий. Для примера возьмем сайт Joyteka, который активно используется на занятиях при обучении взрослых китайскому языку. Сайт Joyteka позволяет создать квест, где обучающийся оказывается в запертой комнате и может открыть дверь, только лишь правильно выполнив все задания. Готовый квест отправляется слушателям в виде QR-кода, ссылки или номера, который можно ввести прямо на сайте. Среди плюсов мы можем выделить то, что для прохождения не нужно регистрироваться, можно проходить самостоятельно, что позволяет отправлять данный квест в виде домашнего задания. Также можно выбирать различные интерьеры, создавать тематические занятия. Минусом является то, что подсказки в «комнате» при прохождении квеста появляются на русском языке, а также сложность прохождения для возрастных слушателей.

- Wordwall. Онлайн-сервис для создания различных интерактивных типов заданий для отработки изученного материала в игровом формате. К плюсам данного ресурса можно отнести действительно большой выбор типов упражнений, легкость создания и прохождения, возможность получить мгновенный результат и статистику о выполнении, возможность использования заданий из библиотеки сервиса. Самым значительным недостатком является ограничение в количестве создаваемого контента на бесплатном тарифе (только 5 ресурсов). Также к недостатку именно в обучении китайскому языку можно отнести то, что значительная часть вариантов заданий предполагает использование букв латинского алфавита, сокращая при этом возможности для отработки иероглифов.

Исходя из вышесказанного, можно прийти к выводу о том, что игровая методика в обучении взрослых является очень эффективной и результативной, на практике выполняющей свои функции. Несмотря на большое количество электронных ресурсов, позволяющих создавать игры для изучения иностранного языка, на наш взгляд, лучше всего отдать предпочтение комбинированному варианту онлайн и офлайн-игр, который мы и используем при обучении взрослых слушателей. Такой выбор также был сделан в силу специфики группы (отсутствие смартфонов у некоторых слушателей и их возрастных особенностей). Таким образом, при грамотном подходе преподавателя, при грамотной организации учебного процесса с использованием игровой методики результатом являются высокая успеваемость обучающихся группы «Китайский язык в межкультурной коммуникации», благоприятная атмосфера и микроклимат, отсутствие напряжения и стресса в процессе обучения и, самое главное, – искренний интерес и желание обучаться.