

Секция 1
МЕЖКУЛЬТУРНАЯ КОММУНИКАЦИЯ В КОНТЕКСТЕ
ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

О. В. Василевская, Е. А. Чеботарева (МГЛУ, Минск, Беларусь)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ
ГРАММАТИКИ КАК СПОСОБА МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ

Игровое обучение представляет собой форму учебного процесса в условных ситуациях, направленную на получение и усвоение знаний, умений и навыков. В настоящее время такая технология обучения часто называется *эдьютеймент* (от англ. 'edutainment'), что означает образование через развлечение, образование без принуждения [1].

Среди методистов нет единого мнения о сущности данной образовательной технологии и единого общепринятого термина. Западные ученые считают, что *эдьютеймент* представляет собой «эффективный баланс между информацией, мультимедийными продуктами, психологическими приемами и современными технологиями», рассматривают его как «представление опыта и развлечений через созидание» или как «соединение социального заказа с развлекательным механизмом». В русской школе методики обучения также нет единства в определении данной инновационной технологии. В отношении образования с элементами развлечения используют такие термины, как *цифровой контент, игрование, креативное образование, неформальное образование* и пр. [1]. В данной статье мы будем оперировать термином *игровое обучение*.

Игра сопутствует человеку на всех этапах его жизни. Это всем известная, привычная и любимая форма деятельности человека. Следовательно, она может иметь большое значение для образовательного процесса. Игра в образовательных целях может определяться как «форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [2, с. 127] или как «особый вид человеческого взаимодействия, предполагающий ролевые позиции и соответствующие правила их исполнения» [3, с. 9].

Игровое обучение, на наш взгляд, является одной из самых эффективных технологий обучения. Мы разделяем мнение С. А. Шмакова, который утверждает, что «любая игра информативна, любая игра – познание, творчество, изобретательство. Она, как особая форма активной деятельности, направлена на познание окружающего мира и воздействие на него. Уже поэтому ее стоит включать в арсенал педагогических средств» [4, с. 121].

Перечислим основные характеристики, присущие игровому обучению. Во-первых, игра представляет собой развивающую деятельность, которая по сути своей является свободной. Иначе говоря, она предпринимается

по указанию учителя, но без его диктата и непосредственного участия, и осуществляется учениками по желанию, часто ради самого процесса игры. Во-вторых, игра – это активная творческая деятельность, имеющая импровизационный характер. Также игровое обучение также несет в себе эмоциональную составляющую, поскольку игра – это напряженная, состязательная, конкурентная деятельность. Помимо этого, игра является таким видом деятельности, которая осуществляется в рамках прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры и элементов общественного опыта, т.е. это деятельность, имеющая имитационный характер. В игровом обучении моделируется профессиональная или общественная среда жизни человека. Другими словами, игровое обучение – это развлечение с четко поставленной образовательной целью и соответствующим педагогическим результатом [5].

На наш взгляд, главным признаком игрового обучения (в нашем случае языкового) является то, что данная технология имеет двойственную природу. С одной стороны, это деятельность условно свободная, предпринимаемая ради самого процесса игры. С другой стороны, такая технология обучения представляет собой деятельность контролируемую, направленную на усвоение определенных навыков. Образовательная функция игрового обучения сопутствует развлекательному моменту и для студентов может отходить на второй план. Таким образом, игра – это обучение без обучения, нацеленное на развитие навыков, необходимых для освоения конкретного предмета, и личностных качеств, требуемых для успешной карьеры и жизнедеятельности.

В рамках игрового обучения необходимо четко определить роль преподавателя. Его задачей является создание таких условий, при которых достигается максимально высокий уровень заинтересованности в игре и добровольной активности учащихся. А обучающая игра должна максимально симулировать ситуацию, в которой они предпринимают усилия, аналогичные усилиям в ситуации реального общения.

Игровое обучение – это активная деятельность, которая вносит необходимое разнообразие в монотонность традиционного занятия и учитывает индивидуальные особенности студентов. Продуктивность такого обучения достигается за счет высокого уровня эмоциогенности игры и вовлеченности участников процесса. Обучающиеся концентрируются на решении стоящей перед ними задачи, увлекаются ей и неосознанно начинают развивать необходимые умения и навыки. Также игровое обучение часто позволяет сочетать умственную и физическую активность студентов. Вместе с аудио- или видеорядом, часто сопровождающим игровое обучение, это помогает преподавателю реализовывать индивидуальный подход к обучению, поскольку учитывает психофизиологические особенности обучающихся с разными типами восприятия: аудиалов, визуалов, кинестетов и дигиталов.

Подобно другим групповым видам обучения, игра позволяет не только приобретать знания, умения и навыки, но и делиться знаниями и исправлять ошибки других членов команды, т.е. способствует взаимообучению студен-

тов. К тому же, игра часто имеет соревновательный аспект, а конечный результат сопровождается получением приза. Причем приз в игровом обучении может быть не только осязаемым, таким, как, хорошая отметка, грамота. Студент также получает моральное удовлетворение: похвала преподавателя, публичное объявление победителей. Отметим, что моральная составляющая является мощным средством мотивации обучающихся, поскольку она стимулирует самоутверждение студента, повышение его самооценки и т.п.

В преподавании грамматики английского языка в языковом вузе игровое обучение является необходимым компонентом симуляции условий реальной коммуникации. Другими словами, эта технология демонстрирует, в каких типах межличностного и институционального дискурса студенты будут использовать изучаемые грамматические явления в реальной жизни. Наиболее распространенными формами игрового обучения на занятиях по грамматике на первом и втором курсе факультета межкультурных коммуникаций является использование видео- и аудиоконтента, интервью, симуляция, конкурсы, настольные игры и другие виды деятельности, которые демонстрируют основные черты игрового обучения.

Одним из наиболее продуктивных и интересных для студентов является использование видеоматериалов для презентации грамматических явлений, закрепления изученного грамматического материала, а также вывода в коммуникацию. Приведем пример фрагмента занятия, направленного на развитие навыков использования условных предложений третьего типа, основанного на просмотре отрывка из фильма «Загадочная история Бенджамина Баттона».

Работа с данным видеотреугольником состоит из трех этапов: задания перед просмотром, задания во время просмотра и после просмотра, каждый из которых имеет свою задачу. Первое задание перед просмотром отрывка направлено на активацию фоновых знаний студентов: *Have you ever heard anything about "The Curious Case of Benjamin Button?"* Далее, для мотивирования студентов к просмотру им предлагается угадать, в каком порядке в фильме могут происходить перечисленные события:

- *The man had forgotten to set his alarm.*
- *The shoe lace got broken.*
- *The cab was blocked by a delivery truck.*
- *A taxi driver stopped to get a cup of coffee.*
- *A phone rang and the woman stopped to answer it.*
- *The taxi stopped for a man crossing the street.*
- *A man had left for work 5 minutes later than he normally did.*
- *The package wasn't wrapped in time.*
- *The sales girl had broken up with her boyfriend the night before and forgot to wrap the package.*
- *A woman forgot her coat and went back to get it.*

Затем следует этап просмотра, в течение которого они проверяют свои догадки, расставляя события в правильном порядке. Второе задание на этапе просмотра нацелено на отработку изучаемых грамматических явлений, по-

сколько его формулировка и пример ответа содержат формы глагола, выражающие нереальные действия: *Watch the extract again and say what would have happened if at least one of the things mentioned before hadn't happened. E.g.: Daisy wouldn't have been hit by the taxi if ...*

Далее следует этап вывода тренируемых грамматических явлений в речь:

- *How do you think Daisy's life changed after the accident considering the fact that she was a ballet dancer? What would her life be like if the accident hadn't happened?*
- *Think about any event that could have changed your life in a good or bad way.*

В подобные коммуникативные задания можно ввести дополнительный элемент игры, предложив студентам работать в группах с целью придумать наиболее интересный вариант ответа на вопросы. Также, для того, чтобы разнообразить формы работы, последнее задание может выполняться в форме интервью с перемещением студентов по аудитории для поиска наиболее необычной личной истории или наиболее типичного ответа.

Для игрового обучения на занятиях по грамматике мы также часто используем аудиоматериалы, например, песни, поскольку музыка входит в круг первичных интересов большинства студентов. Так, песня К. Р. Дженсен «Call Me Maybe» используется для развития навыков использования форм неправильных глаголов. Такое занятие вносит в рутинную тренировку, необходимую для отработки навыка, развлекательный компонент, необходимый для мотивации студентов. Первое задание перед прослушиванием песни направлено на активацию знаний: *Give past simple, past participle and -ing forms of the verbs from the song (hold, take, throw, come, blow, give, show, know, meet, miss, look)*. Далее студентам предлагается вставить подходящий по смыслу глагол в форме прошедшего простого или продолженного времени в текст песни. На этапе прослушивания песни студенты проверяют правильность своих ответов. Далее идет условноречевой этап: *Why is the song called "Call Me Maybe"? What happened to the hero?*

Большим потенциалом в плане игрового обучения грамматике обладает тема «Модальные глаголы». К примеру, для закрепления и вывода в речь грамматического навыка по использованию модальных средств выражения совета студентам предлагается разделить на группы по три–четыре человека, каждая из которых должна дать совет в нескольких проблемных ситуациях. На обсуждение одной ситуации отводится пять минут, затем группы обмениваются ситуациями. В конце игры каждая группа предлагает свой вариант выхода из каждой ситуации, а весь класс голосует за лучшее решение проблемы. Это же задание можно разнообразить, включив в него элемент подвижности: преподаватель развешивает описание ситуаций на стенах аудитории, а студенты двигаются по классу и работают стоя.

Мы также используем игры, связанные с перемещением по аудитории одного или всех студентов, для развития навыков употребления глагольных форм настоящего продолженного времени или наречий. Например, студент изображает действие, указанное в карточке, а остальные пытаются угадать, что и как он делает в данный момент. Вариацией этого задания может быть ситуация, когда один студент выходит из аудитории, а в это время остальные студенты получают карточки с заданиями. После возвращения в класс студент должен угадать, какие действия в данный момент изображают его одноклассники.

Помимо этого, в обучении грамматике очень популярны настольные игры, которые позволяют тренировать практический любой грамматический материал, увеличивают время говорения студентов на занятии, снижают время говорения преподавателя и вносят разнообразие в формы работы. Подобные игры, где студенты должны выполнить грамматическое задание для того, чтобы продвинуться вперед по игровому полю, направлены на отработку таких грамматических явлений, изучаемых на первом и втором курсе, как артикли с различными классами существительных, модальные глаголы и выражения, формы условного наклонения, видовременные формы глагола.

Также с целью обращения к кинестетическому и дигитальному типу восприятия и запоминания информации можно использовать игру «Угадай предмет». Эта игра рассчитана на развитие навыков употребления модальных глаголов. В этой игре преподаватель предлагает студентам наощупь определить, какие предметы находятся у него в секретной коробке, и, исходя из формы, материала и своих ощущений высказать предположение о том, что это может быть, используя модальные глаголы для выражения уверенности или неуверенности.

Поскольку одним из основных признаков игрового обучения является соревновательный характер деятельности, при преподавании грамматики английского языка на первом и втором курсах мы используем конкурсные задания: выполнение заданий на время («Кто быстрее»), придумай самый необычный, интересный вариант ответа и т.п. Также в рамках обучения грамматике мы проводим ежегодный грамматический конкурс для студентов второго курса.

Конкурс состоит из нескольких этапов. Вначале студенты собираются в команды, передвигаясь по классу и составляя вместе разрозненные части английских пословиц. Первое задание конкурса является творческим: команды должны придумать оригинальные названия, которые связаны с грамматикой. Оно направлено на знакомство участников команд и создание командного духа. Второе испытание в конкурсе активизирует фоновые грамматические знания студентов, тестирует их знание теории и подготавливает к последующим более практическим конкурсам. Оно заключается в том, что команды должны решить кроссворд, в котором зашифрованы 16 грамматических терминов. Эти термины охватывают основной спектр грамматических явлений, с которыми студенты будут работать на следующих этапах

конкурса. Третье задание – это поиск ошибки. Его ценность заключается в том, что студенты корректируют не искусственно созданные предложения, а ошибки на 16 фотографиях, отображающих реально существующие надписи с нарушением языковых норм. Затем команды письменно выполняют грамматический тест, состоящий из 35 пунктов с заданиями на множественный выбор и перевод с использованием активных грамматических и лексических структур второго курса. Пятое испытание – расшифровать и записать 10 телефонных сообщений, написанных на современном молодежном сленге с использованием аббревиатур и сокращений. Данное задание обладает не только образовательной, но и коммуникативной ценностью для студентов, поскольку оно демонстрирует студентам реальный язык, который используют их сверстники из стран изучаемого языка в сфере их непосредственных интересов (проведение каникул, общение с друзьями, родителями, учеба в университете). Отметим, что конкурс проводится с использованием современных информационных технологий, все задания сопровождаются презентацией с использованием программы Smart Notebook и музыкой.

Поскольку основа любого конкурса как формы игрового обучения – это соревновательность, каждое испытание конкурса имеет ограничение по времени, и на всех этапах конкурса оценивается не только правильность выполнения задания, но и скорость, поскольку команда, выполнившая задание первой, получает дополнительные баллы. Данная форма поощрения направлена на то, чтобы студенты, помимо сугубо грамматических навыков, в ходе испытаний развивали такие качества, как командный дух и взаимопомощь. В конце конкурса команда-победитель получает приз – грамоту и высший балл по текущему контролю, что вместе с повышением самооценки студентов и осознанием своей успешности является мощным стимулом к дальнейшему изучению грамматики.

Резюмируя, отметим, что игровое обучение обладает высоким мотивационным потенциалом для образовательного процесса. Использование аудио- и видеоматериалов, различных игр и конкурсов стимулирует познавательную деятельность студентов, активизирует их фоновые знания, развивает их личностные качества, командный дух, взаимопомощь и взаимообучение.

ЛИТЕРАТУРА

1. Игровое обучение [Электронный ресурс] / Wikimedia Foundation, Inc. – San Fransisco, 2019. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0-%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5. – Дата доступа: 1.05.2019.

2. *Петровский, А. В.* Психология : Словарь / А. В. Петровский, М. Г. Ярошевский. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Политиздат, 1990. – 494 с.

3. *Рюмина, Л. И.* Игры и манипуляции в межличностном общении / Л. И. Рюмина ; Ростов. ун-т. – Ростов н/Д, 1997. – 48 С.

4. Шмаков, С. А. *Игры учащихся – феномен культуры* / С. А. Шмаков. – М.: Новая школа, 2004. – 240 с.

5. Кругликов, В. Н. *Активное обучение в техническом вузе: теория, технология, практика* / В. Н. Кругликов ; Воен. инж.-техн. ун-т. – СПб. : ВИТУ, 1998. – 308 С.