

ПЕДАГОГИКА

(шифр научной специальности: 5.8.7.)

Научная статья

УДК 37

doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-150-155

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

© *Елена Юрьевна Васильева, Наталия Владимировна Ефремова,
Екатерина Александровна Чигринова*

*Волгоградский государственный медицинский университет, г. Волгоград, Россия
redaction-el@mail.ru*

Рассматривается игра как сильный мотивирующий фактор на занятиях по изучению иностранного языка в неязыковых вузах. Выделяются и описываются особенности игры и те возможности, которые она дает для активизации учебного процесса: закрепление языковых процессов в памяти, поддержание интереса к обучению, активизация, контроль навыков и умений, создание учебной и педагогической наглядности в изучении конкретного языкового материала и условий для активной мыслительной деятельности учащихся. Подробно представлены особенности использования игры-бродилки на уроках иностранного языка при изучении грамматических конструкций.

Ключевые слова: игры, изучение конструкций, иностранный язык, коммуникация, дистанционная форма обучения, онлайн-ресурсы.

Для цитирования: Васильева Е.Ю., Ефремова Н.В., Чигринова Е.А. Использование игры в учебном процессе при изучении иностранного языка // Гуманитарные и социальные науки. 2022. Т. 92. № 3. С. 150-155. doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-150-155

PEDAGOGY

(specialty: 5.8.7)

Original article

Usage of game in educational process while foreign language teaching

© *Elena Yu. Vasilyeva, Natalia V. Efremova, Ekaterina A. Chigrinova*

*Volgograd state medical university, Volgograd, Russian Federation
redaction-el@mail.ru*

Abstract. It is considered the game while studying foreign language in non-linguistic universities as a strong motivating factor. The game features and its opportunities for enhancing learning process are identified and described: fixing language processes in memory, maintaining interest in learning, activating, controlling skills and abilities, creating educational and pedagogical visibility in studying specific language material and conditions for active mental students activity. The authors consider in detail the features of the walking game using in foreign language lessons while studying grammatical constructions.

Key words: games, studying construction, foreign language, communication, distance education, online resources.

For citation: Elena Yu. Vasilyeva, Natalia V. Efremova, Ekaterina A. Chigrinova Usage of game in educational process while foreign language teaching. *The Humanities and Social Sciences*. 2022. Vol. 92. No 3. P. 150-155. doi: 10.18522/2070-1403-2022-92-3-150-155.

Введение

В современном мире неоспоримым остается тот факт, что специалисту научной сферы необходимо в той или иной мере владеть иностранным языком. Целью дисциплины «Иностранный язык» в высшем учебном заведении является достижение студентами неязыковых специальностей такого коммуникативного уровня владения языком будущей профессии, при котором учащийся будет свободно как на практике, так и в диалоге с коллегами устанавливать интернациональные отношения, принимать участие в международных конференциях и форумах, вести дискуссии на иностранном языке, подготавливать тексты социально значимого содержания.

По мнению О.В. Любимовой, учащиеся вузов «не только не готовы к общению на иностранном языке, но даже, порой, не обладают необходимым лексическим минимумом, не знают элементарных правил грамматики, не говоря уже о фонетике или ритмике иностранного языка» [1]. Учитывая данные факторы, от преподавателя иностранного языка требуются современные, действенные и креативные методики и форматы для оптимизации процесса обучения. Актуальность статьи состоит в том, чтобы определить различные методы и приемы, способствующие повышению мотивации изучения иностранного языка в неязыковом вузе. Целью исследования является изучение роли и значения игры в учебном процессе. Задачами исследования:

1. Дать характеристику понятия «игра» в учебном процессе.
2. Рассмотреть применение игры в онлайн-обучении.
3. Проанализировать педагогический опыт использования игры на занятиях при изучении иностранного языка в вузе.

Обсуждение

Рассмотрим некоторые подходы к определению понятия «игра». С.В. Данданова и Н.Н. Касаткина полагают, что игра – это универсальный, исторически сложившийся социальный феномен, отражающий культуру прежних поколений, а также приобретающий новый социальный опыт в сфере общения людей. По мнению авторов, игра представляет собой порождение деятельности, с помощью которой человек может изменить окружающую реальность. Сущность человеческой игры заключается в умении «отображая, преобразовать действительность» [2]. Исследователи приходят к выводу, что в сфере педагогической науки игра является определенной моделью организации деятельности, включающей в себя творческий потенциал, креативность и труд. Авторы выделяют положительные аспекты, которые приобретаются учащимся в процессе игры: обучаемый начинает мыслить самостоятельно, у него вырабатывается привычка сосредотачиваться, развивается усидчивость, проявляется стремление к знаниям. Игра, являясь, по сути, свободной развивающей деятельностью, трансформируется в обучение и креатив.

Ранее похожую точку зрения освещала в своих работах А.В. Коньшева, которая рассматривает игру по-новому в процессе обучения. Игровой метод несет в себе обширные обучающие возможности. «Игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, она несет в себе большой положительный момент в формировании коммуникативной мотивации» [3].

Известный советский психолог А.Н. Леонтьев характеризует игру как исключительный феномен человеческой образованности. Ни в одном из своих действий человек не показывает такой увлеченности, рвения и интеллектуальных способностей, как в игре [4].

В парадигме игрового процесса мы наблюдаем возможность продуктивной работы преподавателя и студентов, эффективный способ их коммуникации с характерными элементами конкуренции и подлинной заинтересованности. Различные игровые приемы, посредством которых решается та или иная интеллектуальная задача, сохраняют и усиливают интерес студентов к иностранному языку. Н.П. Анисеева выделяет основные черты игры:

- свободная и развивающая форма деятельности;
- удовлетворение от процесса деятельности, от достижений;
- креативный, импровизационный, динамичный характер деятельности;
- эмоциональность, конкуренция, борьба и т.п.;
- наличие правил, которые отражают суть игры, закономерный и временный порядок ее развития [5].

Основываясь на перечисленных выше характеристиках игры, мы определяем ее как один из видов учебной деятельности, вовлекающий определенное количество участников, выполняющих ряд заданий, ради достижения поставленного перед ними рубежа. Данный процесс преследует разные цели: улучшение отношений в коллективе – игра на сплочение; выявление лучшего в конкретной области знаний – моделирование конкурентных отношений, совершенствование коммуникации, знаний по языку.

Игры, используемые на таких занятиях, имеют огромный потенциал, поскольку с их помощью можно охватить лексическую, фонетическую, грамматическую, орфографическую область применения изучаемого языка в педагогическом творческом процессе. Однако современная реальность такова, что вследствие перехода на дистанционный формат обучения основной целью образования стало получение знаний студентами с разной степенью мотивированности, что не всегда дает положительный результат.

Сегодня преподаватели находятся в постоянном поиске новых методов и приемов для проведения познавательного, активного, интересного занятия. В нашем понимании именно игра способна решить большинство проблем, возникающих не только при дистанционном обучении, но и в коммуникативном общении.

Немало исследований посвящено недостаткам и преимуществам дистанционной формы обучения (Вахитов Д.Р., Игнатенко О.П., Королева И.А., Фатеева Ю.Г., и др.). Обобщая мнения ученых к основным положительным сторонам онлайн-обучения можно отнести:

- гибкость учебного процесса за счет независимости от времени и местоположения;
- использование цифровых учебных материалов и онлайн-ресурсов;
- неограниченный обмен информацией между всеми участниками учебного процесса и др.

Исходя из вышеперечисленных положительных характеристик, мы хотим остановиться на положительных моментах использования элементов игры в учебном процессе, проводимой в онлайн-формате:

- формат игры, проводимой в дистанционном формате, может быть как синхронным, так и асинхронным. При синхронном формате онлайн-игра проводится в режиме реального времени, при асинхронном студент может играть в любое удобное время, закрепив полученные знания по теме;
- количество игроков: возможно участие от одного человека и более;
- наличие обратной связи системы в виде автоматической проверки ответов;
- характер выбора: рандомные игры и игры с осознанным выбором.

Возможности для проведения онлайн-игр на занятиях по изучению иностранного языка обширны. Цифровое пространство позволяет осуществить разнообразные идеи игр: филворды, пазлы, кроссворды, поиск соответствий, игры-путешествия, анаграммы, викторины, группировка слов, флешкарты, лото, игры в виде «бродилок».

В нашей работе мы хотим более подробно остановиться на таком виде игр как игры-бродилки – одном из новаторских интерактивных методов, используемых при изучении русского языка как иностранного, а также на занятиях по иностранному (немецкому) языку. Игры-бродилки созданы по подобию одной из популярных разновидностей компьютерных игр, когда главный или второстепенный герой проходит определенный маршрут и выполняет различные задания. Данный вид игры универсален тем, что может быть использован как в печатном виде (настольная игра), так и в онлайн-формате.

Игры-бродилки или ходилки применяются на всех этапах освоения материала (ознакомление, тренировка, применение). Игры могут быть грамматические (выбор правильных окончаний частей речи), лексические (изучение новой лексики, относящейся к определенной тематической группе), фонетические (правила произношения звонких и глухих звуков, чтения ударных и безударных гласных), аудитивные (восприятие чужой речи и выполнение заданий по услышанному) и речевые (воссоздание различных ситуативных диалогов). Важно отметить, что все перечисленные варианты игр способствуют формированию речевых навыков.

Для создания игр-бродилок используются такие онлайн-сервисы как Quizwhizzer, Jamboard, Miro и другие. После чего игры успешно интегрируются в процесс обучения.

Более подробно мы остановимся на возможностях электронной доски Jamboard. Данный онлайн-сервис позволяет создавать задания разного типа на занятиях. Использование игр-бродилок мы подробно рассмотрим на примере изучения конкретных грамматических конструкций, а именно: «любить+инфинитив», «mögen+Infinitiv».

После того, как учащиеся усвоили формы глаголов «любить» в русском языке и «mögen» в немецком языке в настоящем времени, разобрали вместе с преподавателями конструкцию «любить+что» (любить книги, растения, картины, красивые вещи, музыку и т.д.) и «mögen+was» (mögen Bücher, Pflanzen, Bilder, schöne Sachen, Musik и т.д.), изучили достаточное количество разных глаголов как первого, так и второго спряжения в русском языке (изучать, читать, рисовать, играть, говорить, смотреть, видеть и др.), а в немецком различные смысловые глаголы (lernen, studieren, lesen, reisen, tanzen, spazieren gehen, Sport treiben и т.д.), студентам предлагаются конструкции – «любить +инфинитив» и «mögen+Infinitiv».

С помощью данной конструкции учащиеся могут рассказать о своем хобби, свободном времени, семейных традициях, увлечениях. Совместное прохождение игры-бродилки, где преподаватель выступает в роли наблюдателя и ведущего, способствует улучшению запоминания изученного материала, развитию коммуникативных навыков, повышению интереса к русскому языку.

Преподаватель заранее создает игровое поле, на котором располагает путь по принципу «дороги», «лестницы», «круга» и т.п. После чего, игровой путь разбивается на шаги – цифры, для каждой из которых создается и нумеруется стикер определенного цвета. Стикеры выстраиваются по «дорожке» с заданиями. Под каждым из стикеров может быть скрыт вопрос, фото, шаг с ходом назад, пропуск хода и т.д. Побеждает тот, кто приходит к финишу первым. Студентам отправляется ссылка, переходя по которой они попадают в игру, где им предоставляется доступ для управления полем.

Для отработки упражнений с конструкцией «любить +инфинитив» и «mögen+Infinitiv» на игровом поле располагаются пять-десять фишек, в зависимости от количества обучающихся в группе, (животные, герои мультфильмов, фильмов и т.д.), студенты выбирают себе героя, далее бросают кости. Поскольку это онлайн-игра, то и кубик-онлайн, используется специальный генератор. Справа на поле располагаются цифры от 1 до 6.

Ход игры:

1. Объяснение правил игры;
2. Выбор игровых фишек из представленных вариантов;
3. Определение порядка совершения ходов. Для этого каждый участник по очереди «бросает» виртуальные кости, начинает тот, у кого выпадает большее число и так по убыванию;
4. Ответы на возможные вопросы, уточнение некоторых деталей;
5. Начало игры: игрок бросает кости. Если у него выпадает цифра «два», значит, он делает два шага вперед, сдвигает стикер, чтобы посмотреть задание. Под стикером находится фото ребенка, пьющего сок. Наша конструкция «любить+инфинитив»/«mögen+Infinitiv». Цифре два соответствует личное местоимение «ты»/«du», значит, правильным ответом будет – «Ты любишь пить сок»/«Du magst Saft trinken».
6. Ход следующего игрока и продолжение игры.

Под стикерами скрытаны не только фотографии, которые необходимо описать с использованием изученной конструкции, но и вопросы, например: «Что друзья любят делать вместе?»/«Was mögen die Freunde zusammen machen?», «Что Антон любит делать?»/«Was mag Anton machen?», задания: «Назовите все формы глагола «любить»/«Nennen alle Formen von Verb «mögen», «пропустите ход»/«Überspringen Sie den Zug», «пройдите на один ход вперед»/«Gehen Sie einen Schritt nach vorne».

7. Прохождение игрового поля до финиша;
8. Определение победителя.
9. Рефлексия – обсуждение вопросов, ошибок, результата каждого студента.

Как показывает практика, элемент соревновательности в подобных играх-бродилках повышает мотивацию, студенты стараются говорить без ошибок и прийти к финишу первыми. Данный тип игры подходит для закрепления и проверки любого раздела грамматики иностранного языка.

Второй вариант игр-бродилок может быть создан на базе онлайн-сервиса Quizwhizzer. Мы считаем, что он лучше проявляет себя на этапе промежуточного контроля, поскольку преподаватель видит лишь скорость передвижения по игровому полю и количество правильных/неправильных ответов. Со стороны студента игра выглядит как тест, в котором можно выбрать любое количество вариантов ответов. В качестве вопроса можно прикрепить текст, фото, видео, аудио, что развивает также творческие способности учащихся.

Выводы

Таким образом, игровые формы обучения, в частности, игры-бродилки на уроках изучения иностранного языка позволяют не только проверить уровень овладения конкретным материалом, но и активизировать внимание, мышление и заинтересованность у студентов.

Список источников

1. *Аникеева Н.П.* Воспитание игрой: книга для учителя. М.: Просвещение, 1987. 144 с.
2. *Вахитов Д.Р., Гриневецкая Т.Н., Биймырсаева Э.М., Астраханцева Е.А.* Анализ некоторых проблем современного онлайн-обучения // Мир науки, культуры, образования. № 3 (88). С. 15–17.
3. *Данданова С.В., Касаткина Н.Н.* Использование игровых технологий при изучении иностранного языка // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота: психолого-педагогические науки. 2020. № 3 (53). С. 107–114.
4. *Игнатенко О.П., Фатеева Ю.Г.* Несколько слов о проблемах дистанционного обучения иностранных студентов в вузах России // Вестник Тульского государственного университета. Серия: Современные образовательные технологии в преподавании естественно-научных дисциплин. 2020. № 1(19). С. 7–10.
5. *Коньшьева А.В.* Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Каро, 2008. 192 с.
6. *Королева И.А.* Методический опыт работы по дисциплине «практическая фонетика» в условиях дистанционного обучения // Дистанционные формы обучения иностранных студентов в медицинских вузах: практический аспект. Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Волгоград, 27 января 2021 года / Под общ. ред. В.В. Шкарина. Волгоград: Волгоградский государственный медицинский университет, 2021. С. 41–47.
7. *Леонтьев А.Н.* Деятельность. Сознание. Личность. М., 1982. С. 35.
8. *Любимова О.В.* Оптимизация процесса изучения иностранного языка студентами неязыковых специальностей на основе метода проектов и игрового метода // Сборник научных трудов СевКавГТУ. Серия «Гуманитарные науки». 2007. № 5.
9. *Фомина Т.К.* Иностранные студенты в России: кросс-культурная ориентация в условиях дистанта // Дистанционные формы обучения иностранных студентов в медицинских вузах: практический аспект. Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Волгоград, 27 января 2021 года / Под общ. ред. В.В. Шкарина. Волгоград: Волгоградский государственный медицинский университет, 2021. С. 349–351.

References

1. *Anikeeva N.P.* Education by game: a book for teachers. Moscow: Education, 1987. 144 p.
2. *Vakhitov D.R., Grinevetskaya T.N., Biymyrsaeva E.M., Astrakhantseva E.A.* Analysis of some problems of modern online learning // World of science, culture, education. No. 3 (88). P. 15–17.
3. *Dandanova S.V., Kasatkina N.N.* The use of gaming technologies in the study of a foreign language // Proceedings of the Baltic State Academy of the Fishing Fleet: Psychological and Pedagogical Sciences. 2020. No. 3 (53). pp. 107–114.

4. *Ignatenko O.P., Fateeva Yu.G.* A few words about the problems of distance learning for foreign students in Russian universities // Bulletin of the Tula State University. Series: Modern educational technologies in teaching natural sciences. 2020. No. 1(19). pp. 7–10.
5. *Konysheva A.V.* Game method in teaching a foreign language. St. Petersburg: Karo, 2008. 192 p.
6. *Koroleva I.A.* Methodological experience in the discipline "practical phonetics" in the conditions of distance learning // Distance learning forms of foreign students in medical universities: a practical aspect. Materials of the VI All-Russian scientific and practical conference with international participation, Volgograd, January 27, 2021 / Ed. ed. V.V. Shkarina. Volgograd: Volgograd State Medical University, 2021, pp. 41–47.
7. *Leontiev A.N.* Activity. Consciousness. Personality. M., 1982. P. 35.
8. *Lyubimova O.V.* Optimization of the process of learning a foreign language by students of non-linguistic specialties based on the method of projects and the game method // Collection of scientific works. Series "Humanities". 2007. No. 5.
9. *Fomina T.K.* Foreign students in Russia: cross-cultural orientation in conditions of distance learning // Distance forms of teaching foreign students in medical universities: a practical aspect. Materials of the VI All-Russian scientific and practical conference with international participation, Volgograd, January 27, 2021 / Ed. ed. V.V. Shkarina. Volgograd: Volgograd State Medical University, 2021, pp. 349–351.

Статья поступила в редакцию 28.04.2022; одобрена после рецензирования 10.05.2022; принята к публикации 20.05.2022.

The article was submitted 28.04.2022; approved after reviewing 10.05.2022; accepted for publication 20.05.2022.