

УДК 802/809:371.3

© **Унда Светлана Игоревна (2016)**

старший преподаватель, Российский государственный профессионально-педагогический университет (Екатеринбург, Россия), unda.svetlana@yandex.ru.

© **Новикова Ольга Георгиевна (2016)**

преподаватель английского языка, НОУ Ай Пи Ти (Москва, Россия), olga-novikova2005@ya.ru.

Гейминг как средство обучения студентов иноязычному общению

Аннотация. Рассматривается проблема использования иностранного языка как средства общения между специалистами, представляющими разные культуры. Уделяется внимание коммуникативно-ориентированному и профессионально-направленному характеру курса обучения иностранному языку в неязыковом вузе. Описываются определяющие характеристики процесса обучения, организованного с использованием гейминга. Выполнен общий обзор типологии педагогических игр.

Ключевые слова: коммуникативно-ориентированный подход; гейминг; процесс обучения; неязыковой вуз.

© **Unda Svetlana I. (2016)**

senior lecturer, Russian State Vocational Pedagogic University (Yekaterinburg, Russia), unda.svetlana@yandex.ru.

© **Novikova Olga G. (2016)**

teacher, International Professional Training Ltd (Moscow, Russia), olga-novikova2005@ya.ru.

Gaming as Means of Teaching Foreign Language Communication

Abstract. The problem of using foreign language as means of communication between professionals with different cultural backgrounds is considered. Attention is paid to the communication-oriented and professionally-directed nature of the course of learning a foreign language in not-linguistic high school. The defining characteristics of the learning process organized with gaming using are

described. General overview of the typology of pedagogical games is made.

Key words: communicative-oriented approach; gaming; learning; non-linguistic university.

Внимание к коммуникативной направленности преподавания иностранных языков в вузе обусловлено возрастанием роли непосредственного общения между представителями разных культур, в том числе между специалистами. Совершенствование условий, методов и форм обучающей и воспитательной работы на занятиях по иностранному языку является одной из приоритетных задач лингвокультурного образования [Пассов, 1991].

В современное образование активно внедряются новые технологии воздействия на обучаемых с целью введения их в содержательный мир культуры и традиций страны изучаемого языка; переосмысливаются пути и способы формирования всех видов речевой деятельности: чтения, говорения, аудирования, письма. Необходимость сделать процесс обучения языкам более «живым», стимулировать познавательную деятельность учащихся обуславливает использование игровых технологий наряду с традиционными занятиями. Позитивное влияние игровых форм обучения отмечено во многих работах исследователей и практикующих педагогов [Болтнева, 2001; Выготский, 1966; Гаврилова, 2008; Кавтарадзе, 1998; Эльконин, 1987; Wang, 2007 и др.]. Основоположником понятия «игровые технологии» считается американский философ-прагматик, психолог и педагог Ф. Шиллер. В отечественной педагогике наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли Л. С. Выготский [Выготский, 1966], Д. Б. Эльконин [Эльконин, 1987] и др.

Обобщая существующие определения, *технология игрового обучения* (гейминга) мы понимаем как организацию процесса обучения, задачами которой являются воссоздание на занятиях или во внеурочной деятельности общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности — и его усвоение учащимися с целью последующей реализации в реальных условиях жизнедеятельности. Технологии игрового обучения включают достаточно большое количество приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности [Гаврилова, 2008, с. 7].

Как показывает практика, введение новых технологий, любого нового метода или средства предполагает перестраивание всего учебного процесса, включая деятельность преподавателя и студентов. Процесс обучения с использованием игровых технологий характеризуется следующими особенностями:

1. Максимальным приближением моделируемых на занятии ситуаций к реальным условиям общения, например, проигрывание на иностранном языке ситуаций знакомства, посещения магазина, экскурсии в музей и других видов реального взаимодействия людей в чужой стране.

2. Соединением теоретических знаний с практической деятельностью, предполагающей выработку практических умений. Для этого необходимо продумать систему заданий таким образом, чтобы теоретическая информация оптимально вписывалась в практические упражнения, например, в группах с низким уровнем знаний (elementary level) могут быть использованы “drills”. Цель этих упражнений — добиться автоматических структурно правильных ответов. Далее можно сделать ситуацию более естественной, а ответы менее механическими. В этом случае у студента появляется мотивация к изучению грамматики, осознание тесной связи между правильным использованием языка и пониманием партнера по общению.

3. Ненавязчивой, психологически комфортной формой, когда обучаемые не тяготеют процессом, а заинтересованы в нем. Заинтересованность в приобретении знаний играет решающую роль в процессе обучения, а гейминг привлекает за счет содержательной природы самой игровой ситуации, способностью вызывать высокое эмоциональное и физическое напряжение. При этом в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

4. Самостоятельностью участников обучения, так как студенты сами принимают решения, вырабатывают стратегию и тактику поведения. Это важно, поскольку в современном обществе во всех сферах человеческой деятельности необходимо участие не просто специалистов с определенным набором профессиональных компетенций, а самостоятельных, творческих личностей [Попова, 2015, с. 686].

5. Развитием инициативы и творчества обучаемых, достижением высокой интенсивности интеллектуальной работы, что особенно значимо в условиях компетентностного подхода к образованию, поскольку традиционно признаваемое педагогами положение о том, что «научить нельзя, можно только научиться самому», делает акцент на развитии инициативы обучаемых.

6. Изменением характера взаимоотношений обучаемых с преподавателем — студент играет активную роль в обучении («субъект-субъектные» отношения); это то, что мы называем «диалоговым обучением». Как известно, субъект-субъектные отношения являются основой профессионально-личностного развития специалиста.

7. Формированием учебного сотрудничества, развитием практических навыков работы в коллективе, пониманием условий и принципов коллективной деятельности. Общеизвестно, что коллективные виды работы делают занятия по иностранному языку более интересными и живыми.

8. Усилением мотивации обучения, так как игровая деятельность мотивационна по своей природе: она вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность. Благодаря повышенному интересу, который обеспечивается динамичностью, эмоциональностью и установлением благоприятной психологической атмосферы, гейминг способствует речевой активности на занятиях.

9. Самооценкой результатов своей деятельности в условиях игровых действий, поскольку принимаемое игроком решение основано на его собственном опыте. Таким образом, рефлексия собственного поведения, речевого и неречевого, становится отличительной чертой гейминга.

Технология гейминга отличается от других педагогических технологий тем, что учебная игра — хорошо известная и привычная форма

деятельности, она позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений при отсутствии принуждения.

Типология педагогических игр по характеру игровой методики очень обширна. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: *предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации*.

Специфику технологии гейминга в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с применением технических средств обучения, а также с различными средствами передвижения.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая ради удовольствия от самого процесса деятельности;
- творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная составляющая деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Использование на занятиях по иностранному языку технологии гейминга является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности студентов. Кроме того, у студентов формируются навыки культурного поведения, что позволяет им эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность. А ясная цель дает возможность точно отобрать содержание обучения, выделить в нем основные дидактические единицы и соответствующие им методы обучения, упорядочивает все стороны процесса обучения и придает ему необходимую целостность и единство.

Литература

1. Болтнева О. Ю. Театральные проекты в преподавании английского языка / О. Ю. Болтнева // Иностранные языки в школе. — 2001. — № 4. — С. 74—79.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — С. 62—68.

3. *Гаврилова О. В.* Ролевая игра в обучении иностранных языков / О. В. Гаврилова // English. — 2008. — № 1. — Рр. 7—8.
4. *Пассов Е. И.* Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е. И. Пассов. — Москва: Просвещение, 1991. — 222 с.
5. *Попова С. Н.* Активизация самостоятельной работы студентов технического вуза при обучении профессиональному иностранному языку / С. Н. Попова // Молодой ученый. — 2015. — № 13. — С. 685—687.
6. *Эльконин Д. Б.* Психология игры / Д. Б. Эльконин. — Москва: Просвещение, 1987. — 350 с.
7. *Wang Ya.* Edutainment technology — a new starting point for education development of China / Ya. Wang // Section T1B-5, 37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference, 2007. — WI, Milwaukee, 2007. — Рр. 10—13.