

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В МОВНІЙ ПІДГОТОВЦІ ІНОЗЕМНИХ СТУДЕНТІВ

GAME TECHNOLOGIES IN THE LANGUAGE TRAINING OF FOREIGN STUDENTS

Статтю присвячено використанню ігрових технологій у мовній підготовці іноземних студентів. Метою статті є аналіз специфіки гри, виділення переваг ігрових методів перед традиційними, характеристика функцій ігрової діяльності в мовній підготовці іноземних студентів, специфіки навчальної гри її етапів її конструювання, видів ігрових завдань.

Незважаючи на неоднозначність трактувань терміна «гра», загальним для всіх підходів є розгляд гри як виду діяльності, мотивом якої є отримання позитивних емоцій, нових знань, умінь і навичок, розвиток особистісних якостей і відносин з оточуючими. Гра – це універсальна форма діяльності, яка спрямована на репрезентацію і засвоєння соціального досвіду, створення творчої індивідуальної свідомості. Головними особливостями ігрової діяльності є двоплановість, активність і зацікавленість учасників, колективність, моделювання, проблемність, емоційність, творчий характер. Все це визначає ряд переваг ігрових методів перед традиційними.

Акцентовано увагу на функціях ігрової діяльності в мовній підготовці іноземних студентів.

Підкреслено відмінні риси навчальних ігор: чітко поставлена мета навчання і відповідний їй результат, структурованість, чіткий алгоритм дій. Відповідно, конструювання навчальної гри проходить у чотири етапи.

Залежно від методичних завдань у мовній підготовці іноземних студентів виділяють базові типи ігрових завдань: некомуникативні, передкомуникативні й комуникативні. Часто ігрові завдання побудовані на основі «ігрових оболонок», які наповнюються конкретним мовним і мовленнєвим матеріалом відповідно до вимог конкретного заняття.

Таким чином, ігрові технології у мовній підготовці іноземних студентів дають можливість викладачам оптимально використовувати всі рівні засвоєння знань, сприяють більш ефективному досягненню навчальних цілей і гармонізації відносин у студентському колективі.

Ключові слова: ігрові технології, ігрове навчання, навчальна гра, етапи конструювання гри, ігрові завдання.

The article is devoted to the use of gaming technologies in the language training of foreign students. The purposes of the article are to analyze the specifics of the game, highlight the advantages of the game methods over traditional ones, figure out the game activity functions in the language training of foreign students, and describe the specifics of the educational game & its stages, as well as types of the game tasks. Despite the ambiguity of the definition of the "game" term, the common thing for all approaches is to consider the game as a type of activity with the goal to obtain positive emotions, new knowledge & skills, develop certain personal qualities and relationships with others. The game is a universal form of activity, which is aimed at the representation and assimilation of social experience and developing of the creative individual consciousness. The main features of the gaming activity are the two-dimensional nature, activity and interest of the participants, teamwork, modeling, problematic, emotional and creative nature. All of this determines a number of advantages of the gaming methods over the traditional ones.

The focus is on the functions of game activity in the language training of foreign students.

A distinctive feature of educational games is emphasized - a clearly set learning objective and the expected result, clear structure and a precise algorithm of actions. Accordingly, the design of the educational game consists of the four stages.

Depending on the methodological tasks in the language training of foreign students, there are three basic types of the game tasks: non-communicative, pre-communicative and communicative. The game assignments are often built as «game shells» that are filled with the specific language and speech material in accordance with the requirements of a particular lesson.

Thus, the gaming technologies in the language training of foreign students enable teachers to effectively use all levels of knowledge acquisition, contribute to more effective achievement of educational objectives and harmonization of the relations in the students' teams.

Key words: game technologies, game training, educational game, game design stages, game tasks.

УДК 372.881.161.1
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2020/24-2.14>

Цимбал Т.М.,
старший викладач
кафедри мовної підготовки
Харківського національного
автомобільно-дорожнього університету

Постановка проблеми в загальному вигляді. Сучасні соціально-історичні зміни, нові технології, розширення міжнародних зв'язків зумовлюють необхідність постійного вдосконалення системи і практики освіти. Головні тенденції в освіті свідчать про перехід від традиційного підходу у викладанні, сфокусованого на діяльності викладача та навчальному змісті, до особистісно-діяльнісного підходу, де в центрі уваги знаходиться студент, його пізнавальна діяльність. Кардинально змінюється і технологія навчання, суть якої полягає в тому, щоб пробудити пізнавальну активність студента, сприяти становленню самостійності в мисленні й діяльності.

У даний час питання якості мовної підготовки іноземних студентів у початковому закладі вищої освіти отримують особливу значимість у зв'язку з тим, що студенти-іноземці першого курсу мають різний рівень мовної підготовки, часто недостатній. Це створює певні складнощі як в організації процесу навчання, так і участі студентів у навчальному процесі. Водночас різко знижується їхня мотивація. Заняття з мовної підготовки перестають бути єдиним і основним джерелом мовних засобів повсякденного спілкування. А включення іноземних студентів у навчальний процес, де відсутня спеціальна орієнтація на їхні мовні вміння, де до якості вмінь і навичок у мовленнєвій діяльності

на мові навчання пред'являються набагато менші вимоги, ніж до засвоєння знань зі спеціальних дисциплін, створюють у студентів ілюзію достатності вмінь у здійсненні комунікації мовою навчання.

Не менш важливим фактором є специфіка мовної підготовки: мова навчання є не тільки метою, але й засобом навчання. Це також до певної міри ускладнює навчальну діяльність.

Підвищити мотивацію вивчення мови, інтенсифікувати процес навчання, зробити його активним, плідним і наближеним до природного процесу комунікації рідною мовою, зняти мовний бар'єр здатні ігрові технології.

Саме зростаючий інтерес до нетрадиційних форм проведення занять, пошук ефективних способів засвоєння мови навчання, а також комунікативна спрямованість сучасних освітніх технологій визначають актуальність дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Застосування ігрових технологій в освітньому процесі – проблема не нова. Дослідженням феномену гри займалися Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, Д.Б. Ельконін, А.Н. Шукін та ін. [5; 15; 18; 17].

Проблеми стимулювання та мотивації до вивчення іноземної мови з використанням цікавих матеріалів та ігрових прийомів навчання представлені в наукових дослідженнях І. Бім, С.Т. Полат, Є.І. Пассова та ін. [2; 11; 13].

Використання ігрових технологій у середній та вищій школі вивчали А. Панфілова, А. Вербицький, М. Кларін та ін. [12; 4; 8].

Про значний інтерес педагогів до ігрових методик на уроках російської мови як іноземної свідчить і велика кількість навчальних посібників для викладачів з методичними і навчальними іграми (А.О. Акішина [1], Т.Б. Клементьєва [9], О.Е. Чубарова [16], Т.В. Губанова, О.А. Нівін [7] та інші).

Гра розглядається як основа сучасного уроку, вивчаються особливості використання і включення гри в освітній процес під час освоєння нового матеріалу, процесу підготовки гри, розробки конкретних ігор.

Рік від року ігрові технології стають все більш досконалими. Вони створюються в інноваційному векторі так званого ігрового навчання. Потік навчальних ігор настільки великий, що неможливо встежити за всіма новими розробками та публікаціями в цій галузі, які розкидані по численних журналах. Природно, що це ускладнює знайомство з ними широкого кола викладачів і дослідників.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Незважаючи на значну кількість досліджень, проблема використання ігор в освітньому процесі вищої школи залишається актуальною. Подальшого дослідження потребує теоретичне і практичне забезпечення впровадження ігрової технології та методики її застосування в мовній підготовці іноземних студентів.

Метою статті є аналіз специфіки гри як основного елементу ігрових технологій, виокремлення переваг ігрових методів перед традиційними, характеристика функцій ігрової діяльності у мовній підготовці іноземних студентів, специфіки навчальної гри та етапів її конструювання, видів ігрових завдань.

Виклад основного матеріалу. Неодноразово виникала спроба наукового визначення гри яким-небудь одним вичерпним поняттям, але на цей момент науково визначені лише зв'язки між грою і людською культурою, з'ясовано значення, яке надає гра розвитку особистості дитини і дорослого, емпіричним шляхом виявлена біологічна природа гри і її зумовленість психічними і соціальними чинниками.

Слід зазначити, що, незважаючи на існуючу неоднозначність трактувань терміна «гра», загальним для всіх підходів є розгляд гри як виду діяльності, мотивом якої є отримання позитивних емоцій, нових знань, умінь і навичок, розвиток особистісних якостей і відносин з оточуючими.

З точки зору сучасних педагогів гра є універсальною формою діяльності, всередині якої відбуваються найбільш прогресивні зміни. Вона спрямована на репрезентацію і засвоєння соціального досвіду, створення творчої індивідуальної свідомості.

Головною особливістю ігрової діяльності є її двоплановість. З одного боку, гра виконує реальну діяльність, вирішує конкретну задачу, а з іншого боку, ряд моментів діяльності носить умовний характер, дозволяє відволіктися від реальної ситуації. Саме двоплановість зумовлює розвиваючий ефект гри, допомагає зняти психічну напругу, оскільки в разі невдачі гру можна повторити кілька разів. Особливо це відноситься до імітаційних ігор.

Інші особливості гри – це активність учасників, цікавість, колективність, моделювання, проблемність, творчий характер, емоційна забарвленість.

Характеризуючи навчальні ігри у вищій школі, А. Панфілова називає такі переваги ігрових методів перед традиційними:

- цілі ігрових технологій більшою мірою узгоджуються із практичними потребами студентів;
- навчальна гра дозволяє поєднати широке охоплення проблем, глибину і багатоаспектність їх осмислення;
- ігрова форма включає момент соціальної взаємодії, готує до конструктивного професійного спілкування;
- ігрові компоненти сприяють більшому включенню учасників взаємодії у процес навчання, спонукають їх до мимовільної активності;
- ігрові технології насичені зворотним зв'язком, більш змістовним і багатогранним порівняно із традиційними методами;

– в іграх формуються ціннісні орієнтації та настанови професійної діяльності, легше переборюються стереотипи, коригується самооцінка;

– в іграх виявляється особистість учасника, її індивідуальні особливості, стиль ділового партнерства;

– ігрове моделювання сприяє включенню учасників в рефлексію, надає можливість усебічного аналізу, інтерпретації, осмислення отриманих результатів [12, с. 234–235].

У мовній підготовці іноземних студентів ігрова діяльність виконує такі функції:

– пізнавальну (пробудити інтерес до нових знань, нової мови і культури);

– навчальну (розвиток пам'яті, уваги, сприйняття інформації, розвиток основних навчальних умінь і навичок);

– виховну (виховання уважного і гуманного ставлення до партнерів по грі, до інших людей, розвиток почуття взаємодопомоги і взаємопідтримки в особистісному і професійному планах, оскільки, крім спонтанного мовлення, студенти навчаються певним фразам – кліше мовного і ділового етикету);

– розважальну (створення сприятливої атмосфери на занятті, перетворення заняття в нестандартну подію, що підвищує мотивацію до навчання іноземної мови);

– комунікативну (освоєння діалектики спілкування створення атмосфери іншомовного спілкування, встановлення нових емоціонально-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії іноземною мовою);

– самореалізації в грі як полігоні людської практики;

– релаксаційну (зняття емоційної напруги, що спричинена інтенсивним навчанням іноземної мови);

– іротерапевтичну (подолання різних труднощів, що виникають як у предметній області, так і в дотичних з нею інших видах життєдіяльності);

– діагностичну (виявлення відхилень від нормативного рівня знань, компетенцій, як в області предметного, так і особистісного розвитку, самопізнання в процесі гри);

– функцію корекції і розвитку (внесення позитивних змін у структуру особистісних і предметних показників в ігрових моделях, наближених до життєвих ситуацій, гармонійний розвиток особистісних якостей і предметних компетенцій, активізація резервних можливостей особистості);

– міжкультурної комунікації (засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей);

– соціалізації (включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського спілкування і взаємодії, занурення в іншомовне середовище і менталітет країни навчання) [10; 6; 18].

Відмінною особливістю навчальних ігор від ігор взагалі є чітка структурованість, наявність явно

прописаного алгоритму дій, наявність рольового набору або загальної для всіх учасників ролі. Суттєвою ознакою педагогічної гри є чітко поставлена мета навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Конструювання навчальної гри охоплює чотири етапи.

На першому етапі визначається мета ігрового заняття. Вона формується, виходячи із завдань навчання, змісту теоретичних проблем, що вивчаються, і тих умінь, які мають бути сформовані учасниками у процесі гри.

Другий етап присвячений визначенню змісту гри. У процесі конструювання гри варто добирати ситуації, найбільш типові за структурою діяльності для майбутнього фахівця, що забезпечує професійне спрямування гри.

На наступному етапі відбувається розроблення ігрового контексту. Він є специфічним й обов'язковим компонентом у конструкції гри і забезпечується введенням комплексу ролей, нових правил, прав і обов'язків учасників, розробленням системи оцінювання, прогнозуванням кінцевих результатів.

На останньому етапі складається структурно-функціональна програма ігрового заняття, що містить цілі й завдання, опис ігрової обстановки, її організаційну структуру і послідовність, перелік учасників гри, їхні функції, питання і завдання, систему оцінювання тощо [14, с. 106].

Залежно від тих методичних завдань, які вирішуються в процесі гри, у мовній підготовці розрізняють такі базові типи ігрових завдань: некомунікативні, передкомунікативні, комунікативні [3].

Некомунікативні завдання служать для відпрацювання мовних форм і мовних моделей, лексичного матеріалу, для формування мовних механізмів.

Завдання цього типу забезпечують багаторазове повторення, необхідне для засвоєння мовних форм, лексики, інтонаційних конструкцій, мовних моделей.

До ігрових передкомунікативних завдань відносяться завдання для відпрацювання мовних кроків, діалогічної взаємодії. Це своєрідний перехід від оволодіння мовою до оволодіння мовним спілкуванням. Зазвичай це складання діалогів за заданою моделлю або ситуацією, словесних портретів. Багато представлених у навчальній літературі передкомунікативних завдань націлені на розвиток навичок діалогічного мовлення, допомагають учням освоїти форми вираження різних інтенцій і способи їх вживання в мові.

У комунікативних ігрових завданнях передбачається, що досягнення мовного завдання здійснюється в разі самостійного вибору студентами мовних і мовленнєвих засобів. До ігрових завдань такого типу відносяться ток-шоу, постановка п'єс, участь

у конкурсах та конференціях, рольові та ділові ігри. Комунікативними іграми слід завершувати роботу над темою, використовувати їх для активізації пасивних знань учнів, для мовної та соціокультурної адаптації. Ігрові комунікативні завдання дозволяють організувати на уроці інтенсивне мовне спілкування, максимально наближене до реальної комунікації.

Виявлено, що під час відбору комунікативних завдань для проведення заняття з російської мови як іноземної потрібно враховувати: мовний рівень студентів; психологічний вік; темперамент, особливості сприйняття, особливості поведінки (навчання) в групі; умови навчання (діяльність на занятті або самостійна робота). У використанні ігрових технологій навчання найбільшу увагу має бути приділено саме внутрішній мотивації учнів.

Ігрові завдання часто побудовані на основі деяких «ігрових оболонок», які відповідно до потреб конкретного заняття наповнюються різним мовним і мовленнєвим змістом (ігри типу «Лото», «Снігова куля», «Естафета», ігри «Угадайки» тощо). Однак важливо зауважити, що практично будь-яким неігровим завданням викладач може надати ігрову форму, тим самим збільшивши ефективність виконання завдання за рахунок підвищення вмотивованості учнів.

Під час знайомства з описом ігрових завдань викладачеві-практику важливо не тільки зрозуміти хід виконання завдання, а й чітко визначити методичні завдання, які вирішуються за допомогою даного завдання. Освоєння викладачем деякої кількості таких ігрових оболонок дозволяє йому використовувати в практиці необмежену кількість ігрових завдань, що складаються самим викладачем для конкретного контингенту і конкретної навчальної ситуації. При цьому мета гри і мета викладача не є одним і тим же. Крім того, як вважає Н.Б. Бітєхтіна, ігрові завдання доцільно вводити на всіх етапах роботи над темою [3].

Висновки. Виділені ознаки дозволяють визначити навчальну гру як особливий вид навчальної діяльності, в якій відтворюється соціально-економічна ситуація і відносини між людьми поза реальної практики.

Складність застосування ігрової технології визначається різноманіттям форм гри, способів участі в ній студентів і алгоритмами проведення гри. У процесі гри освоюються правила поведінки студентів у соціумі, здобуваються навички спільної колективної діяльності, відпрацьовуються індивідуальні характеристики студентів. Ігрові форми навчання дають можливість викладачам оптимально використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворюючої діяльності до творчо-пошукової діяльності. Ігрові технології займають важливе місце в освітньому процесі – вони сприяють не тільки вихованню пізнавальних інтересів та активізації діяльності учнів, а й формуванню загальних і професійних компетенцій.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Акишина А.А. Русский язык в играх. Москва : Русский язык. Курсы, 2011. 64 с.
2. Бим И.Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам. *Иностранный язык в школе*. 2001. № 4. С. 3–7.
3. Битєхтіна Н.Б. Игровые задания в обучении русскому языку как неродному : сб. науч.-образ. материалов для учителей рус. яз. московских школ / сост. Н.В. Кулибина. Москва : Гос. ИРЯ им. А.С. Пушкина, 2010. С. 23–60.
4. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа, 1991. 207 с.
5. Выготский Л.С. Детская психология. Собрание сочинений : в 6 т. Москва : Педагогика, 1984. Т. 4. 432 с.
6. Григорьева Е.Я. Типы заданий на развитие лингвистической и речевой компетенции. *Язык и культура: проблемы, поиски, решения* : материалы II межд. науч.-практ. заочной конф. Ульяновск : УЛГОУ, 2009. С. 179–189
7. Губанова Т.В., Нивина Е.А. Русский язык в играх : учебно-методическое пособие. Тамбов : Изд-во ТГТУ, 2007. 80 с.
8. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии. (Анализ зарубежного опыта). Рига : НПЦ «Эксперимент», 1995. 176 с.
9. Клементьева Т.Б. Играй и запоминай русские слова. Москва : Русский язык. Курсы, 2014. 26 с.
10. Кречетников К.Г., Ковылина Е.В. Модель применения ролевой игры в обучении иностранным языкам при культурологическом подходе. *Инновационные направления в педагогическом образовании* : материалы III Всероссийской науч.-практ. Интернет-конференции, 2010. URL: <http://econf.rae.ru/article/5264> (дата обращения: 10.05.2020).
11. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / под ред. Е.С. Полат. 4-е изд., стер. Москва : Издательский центр «Академия», 2009. 272 с.
12. Панфилова А. Игровое моделирование в деятельности педагога : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / под общ. ред. В. Слостенина, И. Колесниковой. Москва : Академия, 2006. 368 с.
13. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. Москва : Русский язык, 1988. 222 с.
14. Педагогические технологии : учебное пособие для студентов педагогических специальностей / под общ. ред. В. Кукушина. Москва : МарТ, 2004. 336 с.
15. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Москва, 2004. 487 с.
16. Чубарова О.Э. Глаголы движения с приставками: пособие-игра по русскому языку. Москва : Русский язык. Курсы, 2009. 20 с.
17. Щукин А.Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам. Москва : Икар, 2008. 114 с.
18. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва : Просвещение, 1987. 350 с.