

*Т. В. Малкова (Санкт-Петербург, Россия)
Санкт-Петербургский университет МВД России*

К вопросу об использовании игровых элементов в образовательном контексте как средства повышения эффективности иноязычной подготовки

Результативность познавательной деятельности и эффективность усвоения обучающимися учебного материала во многом определяется выбором преподавателем методов и приемов обучения. В статье рассматриваются вопросы, связанные с использованием игровых элементов в образовательном контексте. Это позволяет повторить и закрепить полученные знания, обобщить и систематизировать их, а благодаря повышению познавательной активности обучающихся в процессе игры, а также за счет ее мотивационной и эмоциональной составляющих содействует более глубокому и прочному усвоению учебного материала.

Ключевые слова: иноязычное обучение, игра, эффективность обучения, мотивация, интерес

Эффективность обучения и успешное усвоение обучающимися учебного материала зависят от множества факторов. Решающими из них являются личность преподавателя, его педагогическое мастерство и профессионально важные качества личности, а также владение разнообразными способами подачи учебного материала. Именно это позволяет педагогу эффективно управлять учебно-познавательной деятельностью обучающихся и осуществлять целенаправленное педагогическое воздействие. Методически продуманное вовлечение обучающихся в ход учебного процесса стимулирует интерес к содержанию обучения и способствует лучшему пониманию и запоминанию материала.

Заинтересованные студенты обладают более высокой мотивацией, активно применяют полученные знания на практике, а также с удовольствием делятся своими знаниями и опытом с другими студентами. Вовлеченные и мотивированные обучающиеся чаще задают вопросы и принимают участие в дискуссиях, проявляют инициативу и стремятся найти нестандартные решения, демонстрируют самостоятельность и склонность к самоорганизации и автономной познавательной деятельности. Задача преподавателя заключается в том, чтобы создать благоприятные условия для коммуникации обучающихся, совершенствования навыков самоуправляемого обучения, развития критического и креативного мышления. Очень важно дать каждому из них возможность проявить себя, свои знания, умения и навыки, почувствовать радость познания и испытать удовлетворение от проделанной работы, обрести чувство уверенности в себе, а также поддерживать высокий уровень мотивации к обучению.

Для решения этих задач преподаватели иностранного языка с большой эффективностью применяют в образовательном контексте различные игровые элементы. Игры могут быть очень сильным мотиватором для студентов, если те же игровые элементы применить в образовательном контексте [2]. Геймификация отлично подходит для решения и таких распространенных проблем в аудитории, как активность студентов на занятии, продолжительность разговора на иностранном языке, вовлеченность студентов, дифференциация, отслеживание данных и повышение успеваемости студентов [1].

Языковые игры направлены на формирование и совершенствование произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировку употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе обучения иностранному языку. Среди большого разнообразия игр можно выделить фонетические, орфографические, лексические и грамматические игры, использование которых на каждом отдельном этапе иноязычного обучения позволяет преподавателю весьма эффективно решать стоящие перед ним учебные задачи. Игровые методы обучения стимулируют мыслительную деятельность обучающихся, стимулируют их проявить находчивость, применить творческий подход к решению поставленных задач, создают возможность для самореализации. Даже самые простые, казалось бы, детские игры могут с успехом применяться при обучении иностранному языку, внося разнообразие и динамику в ход практических занятий, развивая эмоциональную сферу, эмпатию и коммуникативные навыки, формируя умение работать в команде, проявлять лидерские качества, критически оценивать ситуацию.

Игры способствуют повышению интереса студентов к процессу обучения, а также росту мотивации и успеваемости студентов в ходе изучения иностранного языка, особенно когда они становятся постоянной практикой в процессе иноязычной подготовки. Языковые игры способствуют совершенствованию навыков письма и чтения, заметно расширяют словарный запас. Кроме того, они развивают критическое мышление и умение быстро анализировать, обрабатывать и самостоятельно сортировать информацию, прививают навыки решения проблем «на лету», в режиме реального времени, развивают когнитивные способности, поскольку студенты тренируют свой мозг, перебирая возможные решения, пока не придут к правильному выводу. Истинные преимущества обучающих игр намного превосходят те, что лежат на поверхности. Приобретаемые в ходе игр навыки имеют решающее значение для развития обучающихся, поскольку студенты смогут применять их для решения множества задач, как в ходе обучения, так и в дальнейшей жизни.

Рассмотрим некоторые простые идеи, которые могут быть использованы на практических занятиях по иностранному (английскому) языку, не занимают много времени и при этом способны увлечь, заинтересовать и мотивировать обучающихся. Задания могут быть выполнены в парах, малых группах или ин-

дивидуально в зависимости от уровня языковой подготовки, численности группы и стоящих перед преподавателем дополнительных целей.

1. Игра “Letter on duty”, целью которой является формирование навыков осознания места буквы в слове и пополнение вокабуляра. В ходе игры в течение установленного преподавателем времени студенты должны записать в конспекте как можно больше слов, в которых указанная педагогом буква располагается в определенном месте. Пример задания: составьте список слов по теме “Saint-Petersburg”, в которых буква “а” стоит на четвертом месте, например: treasure, create, theatre, canal и т.д.

2. Игра “Scrambled letters” направлена на формирование навыков сочетания букв в слове, развитие навыков правописания и чтения, расширение словарного запаса. Ход игры: на подготовленных преподавателем карточках напечатаны слова по изучаемой теме, например “My future profession”, которые необходимо расшифровать за определенное время: igotnvsieiant (investigation), vetcdeite (detective), etsmsy (system), tirysinm (ministry), rveitponen (prevention) и т.д.

3. Игра “Word cloud”, целью которой является систематизация изученной лексики. Преподаватель готовит облако слов, в котором представлены слова по нескольким ранее изученным темам. Задача обучающихся – проанализировать лексику, определить, к какой теме относится то или иное слово, и объединить их в соответствии с тематической принадлежностью.

4. Игра “Scrambled words” направлена на развитие навыков письменной и устной речи, формирование навыков преобразования отдельных слов в осмысленную конструкцию, совершенствование лексико-грамматических навыков, закрепление полученных ранее профессионально ориентированных знаний; подготовку к коммуникации по изучаемой теме. Например, при изучении темы “Automated fingerprint identification system” и подготовке к монологическому высказыванию по ней обучающимся предлагается восстановить ряд предложений:

- Biometric // by which // uniquely // is any means // verification // can be // identified. // a person // (Biometric verification is any means by which a person can be uniquely identified);

- image // The digital // fingerscanning // a finger image. // obtained by // is called // (The digital image obtained by fingerscanning is called a finger image) и т.д.

5. Игра “One word out of two”, целью которой является формирование словообразовательных и орфографических навыков, обогащение лексического запаса. Преподаватель заранее подбирает сложные существительные, состоящие из двух частей, каждая из которых является самостоятельным словом. При этом желательно, чтобы большая часть слов относилась к изучаемой теме, например “Information technologies”. Обучающиеся получают одинаковые наборы напечатанных на карточках слов, из которых им необходимо как можно

быстрее составить сложные слова. Например, из слов *finger, print, palm, foot, hand, bag, ball, share, hard, ware, soft, spy* должны получиться слова *fingerprint, palmprint, footprint, handprint, handbag, handball, football, shareware, hardware, software, spyware*.

Мы привели лишь несколько примеров языковых игр, которые помимо чисто учебных задач иноязычной подготовки решают и такие, как развитие психических познавательных процессов (процессов восприятия, памяти, мышления), развитие внутренней потребности в получении новых знаний, в активном участии в учебном процессе. Отметим, что до начала игры следует ознакомить обучающихся с условиями и правилами работы, в том числе обратить их внимание на то, что необходимо быть активными, доброжелательными, не перебивать друг друга, уважать мнение других обучающихся, проявлять творческий подход, придерживаться регламента, соблюдать правила работы, особенно если речь идет о работе в парах и группах. Таким образом, в игре развиваются еще и навыки работы в команде.

Важным компонентом использования элементов игры на занятии является обратная связь. После завершения этапа занятия в игровой форме целесообразно предложить обучающимся проанализировать те чувства, которые они испытали в процессе игры, оценить степень удовлетворенности своим участием. Затем рекомендуется перейти к оценке проведенной игры, проанализировать отношение обучающихся к использованной методике, ее актуальности с точки зрения достижения цели занятия. В завершение следует поблагодарить их за активное участие и дать оценку работы и достигнутых результатов. Полученная в ходе такого обсуждения информация бывает очень полезна и помогает преподавателю корректировать построение занятия и применяемые игровые элементы в контексте достижения планируемых результатов обучения.

Литература

1. Василиженко М. В., Коротков Е. А., Мухаркина В. С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. № 2(48). С. 43–50.
2. Ситдикова Г. Р., Новгородова Е. Е., Малахова Л. А., Серова З. Н. О некоторых особенностях использования геймификации в процессе преподавания иностранного языка // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2023. № 1. С. 104–108.