

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА КАК КОМПОНЕНТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КУРСЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК» В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

В.В. Ганина, С.Г. Шишкина

Кафедра иностранных языков и лингвистики
Ивановский государственный химико-технологический университет
пр. Энгельса, 27, Иваново, Россия, 153000

Статья рассматривает методический, образовательный и воспитательный потенциал игровых технологий в практике преподавания иностранного языка в техническом вузе. Утверждается, что интеллектуальная игра, объединяя компоненты ролевой и деловой игры, является эффективным стимулом для изучения иностранного языка и, вместе с тем, показателем степени сформированности языковых знаний и умений.

Ключевые слова: игровые технологии, интеллектуальная игра, технический вуз, анкетирование.

На сегодняшний день преподаватель иностранных языков неязыкового (проvincиального) вуза (факультета) находится в весьма сложных условиях: с одной стороны, реальность (в том числе требования к профессиональным компетенциям выпускника) [4] заявляет о необходимости знания иностранных языков, с другой — утвержденный объем часов на изучение этой дисциплины (даже на гуманитарных специальностях) заведомо не предполагает того, что по окончании вуза студент действительно будет владеть языком хотя бы в рамках профессионально обусловленной коммуникации. С учетом ряда так называемых «экстрафакторов» — большой наполняемости студенческих групп, отказ от их деления на подгруппы на занятиях по иностранному языку, разного уровня базовой школьной подготовки, частоты вузовских занятий — становится понятным, что преподаватель неизбежно обречен на поиски пусть не всегда новых, но активных и интерактивных методов обучения иностранным языкам. Вот почему наряду с традиционными формами — аудиторными занятиями, внеаудиторными консультациями, организацией самостоятельной работы студентов, тестированием, промежуточным и итоговым контролем — продуктивно и эффективно используются нетрадиционные, активизирующие креативные и познавательные способности студента. К таким формам, несомненно, относится интеллектуальная игра.

Известно, что игра как неотъемлемый компонент человеческой активности издавна привлекала внимание мыслителей. Так, еще Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в ней источник гармонии души и тела, отмечая в «Поэтике» пользу игровых ситуаций для интеллектуального развития. Об игре в ее разных видах и формах размышляли Гегель и Кант, Хейзинга и И. Кон. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения смоделированных игровых ситуаций для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.А. Леонтьев, И.А. Зимняя, Е.И. Пассов и др. Так, крупнейший теоретик игровой деятельности Д.Б. Эльконин справедливо наделяет игру четырьмя важнейшими функциями: игра — это средство развития мотивационно-потребностной сферы; средство познания; средство развития умственных действий; средство развития произвольного поведения [8]. Сегодня игра, или (если быть более точным в терминологическом плане) игровые технологии, являются составной частью педагогических технологий.

В методической литературе не существует единой точки зрения относительно классификаций дидактической игры, систематизации ее видов, критериев отбора для создания типологии в зависимости от целей и задачи учебной деятельности. Не претендуя на безоговорочность суждений, отметим, что в самом общем виде дидактические игры разделяются на ролевые и деловые. Цель *ролевой* игры — создать ситуацию ролевого общения, которая выступит стимулом к развитию спонтанной речи. Ролевая игра связана с решением определенных психолого-педагогических проблем и коммуникативных установок [3]. *Деловая игра* позволяет ее участникам проверить себя на профессиональную пригодность, выполняя разные квалификационные задачи и моделируя разнообразные социальные ситуации, что способствует формированию личности специалиста [1; 7]. В любом случае педагогическая или дидактическая игра «есть средство формирования познавательных структур, которые обеспечивают ее участникам возможность самостоятельно регулировать собственную мыслительную деятельность. Таким образом, учебная игра выступает как средство педагогической эвристики» [6].

Интеллектуальная игра, как нам представляется, объединяет все перечисленное выше, но делает акцент на элементе состязательности в конкурсах, что придает общению студентов между собой и студентов с преподавателем несколько иной характер. Это особенно важно в вузах негуманитарной направленности, где объем профессионального общения обучающего и обучаемого значительно ограничен [2]. Игра организуется не всегда в рамках учебных занятий, зачастую это происходит во внеаудиторное время. Она проводится, как правило, для первокурсников в виде конкурсов команд либо студентов одного факультета, либо двух, разных по направленности, например, гуманитариев и экономистов или культурологов и студентов-химиков. Применительно к нашему вузу речь пойдет о серии игр, объединенных общим условным названием «В мире языка и культуры». Уже из названия очевидно, что игра имеет своей целью расширение страноведческих знаний и формирование языковой компетенции. Однако цели игры не ограничиваются сугубо учебными потребностями.

Студенты получают задания, которые побуждают их обращаться не только к учебной литературе, но и к справочной, к словарям, воспользоваться информацией глобальной сети Интернет, внимательно следить за текущими международными событиями. Задачи, сформулированные для студентов, предполагают их ориентированность в вопросах, связанных с историей стран изучаемого языка, знание их культуры, традиций, обычаев, научных достижений. Активность студента, следовательно, направлена на ускорение усвоения знаний с одновременным формированием собственной активной позиции. Определенную мотивацию придает и осознание невозможности подвести коллектив единомышленников-одноручников. Уже только эти обстоятельства в значительной мере активизируют возможности разных видов запоминания, что развивает креативные возможности участников игры: как известно, в памяти человека запечатлевается 90% того, что он активно постигает сам (сравним с 10% того, что он слышит, воспринимая информацию пассивно).

Можно рассмотреть некоторые варианты конкурсов, используемых в рамках интеллектуальной игры «В мире языка и культуры». Далее приведем описание нескольких заданий, но отметим, что любая игра из этой серии проводится полностью на английском языке.

1. Представление команды (Team Presentation). Каждая команда заранее готовит свою «презентацию»: название, эмблему, слоган. Здесь задается и лимит времени: презентация не должна продолжаться дольше трех минут.

2. Стоп Игра! (Stop Game!). Ведущий (в этой роли выступает преподаватель) зачитывает определенные характеристики (социально-политические, географические, историко-культурные), связанные с одной из англоговорящих стран, не называя ее. Задача играющих узнать, о каком государстве идет речь. Если ответ готов еще до того, как вся информация зачитана, можно поднять руку, сказать «Stop!» и назвать страну. Если ответ неправильный, информация о стране зачитывается до конца, но команда, давшая неправильную версию, лишается права ответа, например:

This country is situated on a group of islands. There are no very high mountains, no very long rivers, and no great forests in this country. The population of the country is about sixty million. The head of the state is the Queen. This country consists of four parts. (The United Kingdom of Great Britain)

3. Найди лишнее (Find Extra Notion). Необходимо найти логически лишнее понятие из четырех, предложенных на экране. Например:

- 1) Capitol;
- 2) Tower;
- 3) Westminster Abbey;
- 4) Piccadilly Circus (Capitol).

4. Представление традиций (Perform the traditions). Команды заранее выбирают и инсценируют одну из традиций англо-говорящих стран. Задача — во время их презентаций не произнести ни одного слова. Допускается использование разных

костюмов и декораций. Команда соперников должна назвать традицию, рассказать ее историю (напомним, на английском языке). От того, насколько полно и правильно было дано объяснение происходящего, зависят оценки обеих команд.

5. Секретная персона (Secret Person). В качестве одного из домашних заданий команды рассказывают о выдающейся и известной личности, не называя ее. Можно привести всего 10 фактов из жизни. Задача другой команды догадаться, о ком идет речь, и назвать эту «секретную персону».

6. Особенности национальной кухни (National Cuisine). Команды готовят одно из национальных блюд. Целью является объяснение рецептов и особенностей приготовления.

Существуют и другие конкурсы, которые непременно вызывают живой студенческий отклик, например: сложить пословицы из отдельных английских слов, а затем найти русский эквивалент; из стопки карточек со словесной информацией выбрать те, которые относятся к определенной стране (например, к Новой Зеландии или Канаде) и т.д.

Здесь важно отметить, что несколько видоизменяется роль преподавателя: из академически нейтрального руководителя процесса познания он становится своего рода регулировщиком, который имплицитно направляет активность студентов. Дело в том, что преподаватель, готовящий игру, очерчивает лишь круг проблем, которыми студенты должны владеть, но материал для ответа участники находят сами, результаты не контролируются на занятиях и оцениваются непосредственно в ходе игры. При этом сценарий игры каждый раз видоизменяется, чтобы студент мог наглядно продемонстрировать владение навыками профессионально обусловленной коммуникации. Например, для встречи «культурологов» и «химиков» домашнее задание должно было включать инсценировку художественного произведения, в котором освещаются проблемы химической науки. Поскольку игра может быть и новой формой зачетного занятия, сценарий предусматривал экспромтное высказывание по проблеме «Лица истории», освоение которой предусматривалось в течение семестра. Сумма знаний, полученная в процессе изучения другого языка и другой культуры, позволяет познать иную ментальность, сформировать собственные жизненные установки, преодолеть этноцентризм и стереотипные представления о чужой культуре, выработать толерантное отношение к другому миру.

Говоря об эффективности игры как отдельной формы обучения, необходимо отметить, что в ходе ее происходит реализация еще одной важной педагогической задачи — формирование команды единомышленников. В какой-то мере таким образом решается и задача социализации студентов, что столь необходимо для разобщенных первокурсников, из которых постепенно, во многом благодаря неизбежности совместной подготовки команды к конкурсу формируется коллектив. Способность концентрации коллективного мышления является необходимым фактором для успеха работы любой команды в условиях деловой и неформальной коммуникации. Самореализация, совместный поиск возможных вариантов ответа, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий — все это реально помогает студентам преодолеть психологический барьер, существующий на первых

порах пребывания в вузе, лучше узнать друг друга, посмотреть на одногруппников и сокурсников новыми глазами, создать коллектив, преодолеть отчужденность и индивидуальную замкнутость. Кроме того, исчезает и языковой барьер, «зажатость», которые мешают формированию свободной коммуникации в условиях отсутствия реальной языковой среды, что не может не сказаться плодотворно на дальнейшем обучении [5. С. 104]. Именно это подготавливает студентов к работе в режиме “brain-storm”, который предусмотрен сценарием и ходом игры. Этот опыт, несомненно, поможет им в будущем найти свое место в профессиональной деятельности.

Вероятно, в данном контексте необходимо говорить и о формировании с помощью интеллектуальной игры социокультурной компетенции, которая понимается нами как интерпретация национальных и интернациональных установок, норм и понятий в их социальном преломлении в общем и в рамках частного, ситуативного социального общения представителей разных культур. Поэтому особое внимание уделяется истории культуры стран изучаемого языка. С этой целью на подготовительном этапе подготовки к интеллектуальной игре проводится серия страноведческих занятий «Музеи мира», «Город, в котором я живу», «Кто? Что? Где?», подготовленных преподавателем совместно со студентами. Иногда такие занятия завершаются красочными конкурсами, проводимыми в форме мультимедийных презентаций, что является приятной неожиданностью для студентов. Полученные знания формируют интеллектуальный и профессиональный запас.

Самореализация, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий — все это дает реальную возможность студентам преодолеть психологический барьер, мешающий говорить на другом языке в условиях отсутствия языковой среды, что плодотворно сказывается на обучении.

После серии игр было проведено анкетирование студентов-участников.

Анализ данных показал следующие результаты.

На вопрос о полезности интеллектуальной игры было получено 100% утвердительных ответов.

Интеллектуальная игра побудила студентов: лучше узнать историю и культуру стран (95,7%); прочитать дополнительные источники о странах изучаемого языка (78,3%); осмыслить уже знакомое и по-новому посмотреть на известное (34,8%).

Утверждение «ничего не изменилось в моем мировосприятии» составило 0%.

В ходе подготовки к игре удалось: лучше узнать своих сокурсников (78,3%); лучше узнать преподавателя (69,6%); лучше познать свои способности к жизни в коллективе (60,9%).

Утверждение «ничего не изменилось в моем мироощущении» составило 8,7%.

Принять участие в подобных мероприятиях еще раз хотели бы 96% студентов.

Кроме того, студентам задавались вопросы без предлагаемых вариантов ответа. Приведем некоторые из них.

Что было самым сложным в подготовке к игре?

Студенты отметили: нехватку времени для репетиций, для чтения дополнительных материалов; большой объем информации для запоминания; трудность в том, чтобы собраться всем вместе до или после занятий.

Что было самым сложным в процессе игры? Ответы студентов: успевать отвечать в заданное время; не ошибиться; не волноваться; быстро вспоминать необходимые факты по ходу игры; слаженность работы в команде; недостаток знаний политического характера.

Игра происходит при участии болельщиков, и студентам был задан вопрос о важности такой поддержки. Все отмечают ее необходимость по следующим причинам: поддержка поднимает дух и уверенность; приободряет и поддерживает; поднимает настроение; помогает зарабатывать дополнительные баллы; создает дружественную атмосферу и помогает знаниями.

В ходе игры некоторые задания были представлены с помощью мультимедийного проектора, например задание узнать известную личность по фотографии. Демонстрировались и достопримечательности стран изучаемого языка, учебные тексты о которых в том или ином виде представлены в материалах для аудиторных занятий. Студентам было предложено высказать свое мнение о целесообразности обращения к мультимедийной поддержке, и были получены следующие комментарии. Ответы говорят сами за себя: это отображение времени, в котором мы живем; вполне современно; интересно, современно; вносит разнообразие в игровой процесс; удобно и красиво; это замечательно, образное восприятие очень важно для улучшения памяти.

Последний вопрос анкеты был сформулирован следующим образом: «Что бы Вам хотелось добавить в сценарий игры»? Студенты выразили желание читать стихи на английском, включить несколько творческих конкурсов, больше сценок и представлений, музыкальный конкурс, добавить экспромтные, не подготовленные заранее задания.

Таким образом, интеллектуальная игра, будучи одной из форм игровых технологий, объединяет в себе методический и воспитательный потенциал деловой и ролевой игры. Ее организация и проведение соответствуют дидактическим и педагогическим задачам учебного процесса. Творческая по содержанию, креативная и соревновательная по форме, она активизирует мыслительные способности обучающегося, расширяет его кругозор и интеллектуальный запас. В ходе ее подготовки происходит социализация студентов, формируется коллективная личность. Студент осознает необходимость и плодотворность научного поиска и умения работать самостоятельно, отбирать и классифицировать нужный материал. Кроме того, интеллектуальная игра является своего рода лакмусовой бумажкой прочности знаний, сформированных в учебном процессе. Все отмеченное полностью соответствует требованиям компетентного подхода подготовки специалиста в техническом вузе, определенным новыми стандартами (ФГОС) третьего поколения для дисциплины «Иностранный язык».

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы международной заочной научной конференции (Москва, апрель 2012 г.). — М.: Буки-Веди, 2012.

- [2] *Ганина В.В., Шишкина С.Г. Методический потенциал интеллектуальной игры // Иностранный язык в техническом вузе: проблемы и перспективы. — Иваново, 2009.*
- [3] *Гез Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. — М.: Высшая школа, 1982.*
- [4] *Грачев В.В., Жукова О.А. Компетентностный подход в высшем профессиональном образовании // Педагогика. — 2009. — № 2.*
- [5] *Иванова Н.К., Шишкина С.Г. Иностранный язык в техническом вузе как социально-воспитательный компонент формирования специалиста // Современные наукоемкие технологии. Региональное приложение. Иваново, ИГХТУ. — 2012. — № 1.*
- [6] *Милеева М.Н. Воспитательный потенциал иностранного языка сквозь призму педагогической эвристики // Вестник гуманитарного факультета ИГХТУ. — Вып. 5. — Иваново, 2012.*
- [7] *Торунова Н.И., Кокташева Г.И. Деловая игра // Иностранные языки в школе. — 2000. — № 6.*
- [8] *Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.*

INTELLECTUAL GAME AS A COMPONENT OF EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE COURSE OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN TECHNICAL UNIVERSITIES

V.V. Ganina, S.G. Shishkina

The chair of foreign languages and linguistics
Ivanovo State University of Chemistry and Technology
Engels av., 27, Ivanovo, Russia, 153000

The paper deals with methodological and educational potential of the gaming technologies in the process of foreign language teaching in a technical higher educational establishment. It is stated that an intellectual game combining with role and business games components is an effective stimuli for foreign language studying. Moreover, it is an indicator of knowledge and skills development.

Key words: gaming technologies, intellectual game, technical university, questionnaire.