

**СИМПОЗИУМ 1. Актуальные проблемы
языкознания и литературоведения.
Романо-германские языки.
Сравнительно-типологическое языкознание**

**Секция № 1. Когнитивно-семантические
исследования предложения и текста**

*(кафедра английской филологии Института лингвистики,
коммуникационного менеджмента
и информационных технологий)*

К.Ю. Вартанова

**Возможности использования технологии «gaming»
в обучении иностранному языку на начальном этапе в вузе**

В современных условиях обучения для реализации познавательной и творческой деятельности студента должны быть использованы современные образовательные технологии, позволяющие не только повысить качество образования, но и мотивировать учащихся на активную работу и эффективное использование учебного времени. В настоящее время в учебном процессе применяется широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые продолжают развиваться и совершенствоваться, трансформируются во что-то новое и современное. Как следствие поиск новых моделей преимущественно осуществляется с учетом нижеперечисленных факторов: невероятно быстрое развитие информационных, интернет и цифровых технологий; спрос работодателей на высококвалифицированных специалистов, способных при необходимости эффективно решать поставленные задачи и осуществлять командную деятельность. Изменения формата обучения требует развития эффективных приемов, методов и технологий обучения иностранному языку студентов. Технология «gaming» в качестве стратегии в обучении иностранному языку рассматривается как свободная учебная деятельность, которая дает учащимся возможность обучаться и использовать языки с практической целью, применяя и используя свои творческие способности. Именно по этой причине технология «gaming» может быть использована на занятиях в любых возрастных группах и у студентов на начальном этапе обучения в частности. Американский философ-прагматик, психолог и педагог Ф. Шиллер, считается основоположником данного понятия. К сожалению, многие преподаватели недооце-

нивают данную технологию и считают её «несерьезной». С этим можно не согласиться, и предложить рассматривать «gaming» как одну из достаточно эффективных стратегий и методов языкового образования не только в начальной школе, но и во всех возрастных группах. Особенностью данной стратегии является уместность её использования на занятии. Принято считать, что подростки могут неохотно принимать участие в играх, но игра в парах или группах может быть особенно полезной для них. Задача преподавателя уважать желание или нежелание студентов принимать участие в данном виде деятельности, но при этом уметь правильно объяснить цели и задачи, которые будут решаться в её ходе. «Gaming» составляет важную часть арсенала коммуникативного метода и поисковой учебной деятельности в целом (discovery learning), и может быть реализован в ролевых играх (Role play), воображаемых ситуациях (Simulation), сценариях (Scenario), в различных обучающих играх (language games).

Особенностями использования технологии является ее максимальное приближение к реальным условиям общения в ситуациях, моделируемых на занятиях. Выступая в роли другого человека, реализуя коммуникативное намерение, которое, как и сама ситуация общения, является вымышленным, студент чувствует себя раскованнее и свободнее [1]. Говорение – как продуктивный вид речевой деятельности, а в частности его диалогическая форма, это активная работа над проигрыванием на иностранном языке различных бытовых ситуаций, начиная со знакомства, визита в магазин, агентства недвижимости или турагентства, бронирование гостиницы и множества других видов реального взаимодействия людей на иностранном языке. Для выработки практических умений вполне уместно соединение теоретических знаний с практической деятельностью. Задания должны быть продуманы таким образом, чтобы максимально отработать определенные конструкции. Например, дать установку использовать в диалоге только общие, или только специальные вопросы, в определенной видовойременной форме, чтобы довести до автоматизма их структуру. Технология «gaming» привлекает тем, что это психологически комфортная форма, студенты не тяготеют процессом, а как правило, проявляют заинтересованность в нем, так как психологические барьеры и трудности, в игре преодолеваются значительно легче. Особенно значимым в условиях компетентностного подхода является акцент на развитие активности и творческого подхода у студентов, высокая интенсивность интеллектуальной работы, так как общепризнанным в настоящее время является тезис о том, что языку нельзя научить, язык можно только выучить. В приоритете «субъект-субъектные» отношения меняющие характер взаимоотношений студента и преподавателя, что является основой формирования профессиональных компетенций специали-

ста. Технология «gaming» делает занятия по иностранному языку живыми, творческими и оригинальными, в ходе таких занятий формируются практические навыки работы в группе и осознание принципов взаимодействия в коллективе. Мотивационная по своей природе игровая деятельность активизирует мыслительные процессы, упорство, воображение, целеустремленность, к тому же сама игра, как правило, обеспечивает динамичность, эмоциональность и благоприятную психологическую атмосферу на уроке, и что самое важное способствует речевой активности студентов. Отличительной чертой технологии «gaming» является отсутствие принуждения при передаче знаний, навыков и умений.

В.С. Смирнова в технологии «Gaming» выделяет ряд этапов, среди которых проектно-организаторский этап, этап конструирования игрового моделирования, этап контроля навыков, умений и компетенций [2]. Соответственно, на первом этапе подбирается и разрабатывается игровая ситуация в рамках изучаемой темы и происходит распределение ролей и разделение студентов на группы. На втором этапе проводится игра, в ситуации, максимально приближенной к естественной коммуникации и на финальном этапе происходит контроль овладения материалом, на который была направлена игровая ситуация, коррекция ошибок, подведение итогов [3]. Также можно выделить четыре основные черты, присущие данной технологии:

- деятельность свободная и осуществляемая ради удовольствия от самого процесса;
- креативный, творческий, энергичный характер данного вида деятельности;
- конкуренция и состязательность как эмоциональная составляющая;
- наличие правил, регламентирующих последовательность развития игры и ее содержание [4].

«Gaming» не только активизирует деятельность учащихся, но и выполняет другие функции, тренирует память, помогает студентам формировать коммуникативную компетенцию, стимулирует творческую активность, креативность и умственную деятельность, развивает познавательный интерес и акцентирует внимание на предмете изучения, является одним из эффективных приемов преодоления пассивности учащихся. Игры усиливают мотивацию студентов и формируют творческую и позитивную эмоциональную атмосферу в процессе обучения. Многие из них обеспечивают многократное употребление языковых форм, что позволяет закрепить материал, и в тоже время дают возможность ощутить, как работает язык в живом общении. Использовать «Gaming» возможно при формировании слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков, навыков чтения, письма, аудирования, говорения, и на всех этапах – презентация материала, тренировка, закрепление, повторение,

и для решения большого количества коммуникационных задач. Например, изучая тему «Дома» преподаватель может попросить студента детально описать картинку дома, используя активную лексику по данной теме, но данное задание, скорее всего не стимулирует активную речевую деятельность, так как в данном случае отсутствует необходимость включить фантазию, воображение, это будет скучно. Совершенно иным будет результат, если преподаватель воспользуется одной из самых известных игр «*information gap*», суть которой в том, что участнику игры необходимо восполнить информационный пробел, чтобы справиться с полученным заданием. Один студент получает картинку, на которой изображен дом, второй эту картинку не видит. Первый пытается описать дом с картинки так, чтобы второй смог его нарисовать. Язык в данном случае служит для преодоления существующего информационного разрыва. Картина, нарисованная вторым студентом, является видимым свидетельством того, был ли восполнен информационный пробел.

«Gaming» может включать в себя ролевые игры, драматизацию, импровизацию, групповое обсуждение, индивидуальную или парную работу. Все эти виды деятельности могут быть легко использованы наряду с другими методами обучения. Большое значение имеет организация игры в аудитории, насколько каждый студент будет вовлечен в процесс коммуникации, зависит от выбранного вида деятельности: групповая, индивидуальная или парная работа. На наш взгляд, самой эффективной является работа в парах, так как предоставляет максимальные возможности для интенсивного прослушивания и разговорной практики, а так же является более организованной, чем работа в группе.

Приведем пример игровых заданий, которые могут быть использованы для решения различных задач на практическом занятии. В одной игровой ситуации можно отработать как структуру построения общих и специальных вопросов скажем в настоящем времени, плюс активировать лексику по теме. Например: Take the role of a famous person an actor, a pop-star, a writer, a politician you know some information about. Your partner is a reporter who interviews you and asks about your personal life and daily routine. Use questions in simple present tense. Eg. You are a famous writer, aren't you? Are you married? What does your husband/wife do? ... Другой вариант задания, когда работая в паре, оба студента записывают имя известного человека на листе, задача партнера, задавая вопросы, используя например, только общие вопросы в настоящем времени выяснить, кто этот человек. Выигрывает тот студент, которому потребуется меньшее количество вопросов.

Практическое применение технологии «Gaming» говорит о том, что при её использовании у студентов проявляется устойчивый интерес к изучаемым темам, так как она подразумевает широкое использование

языка как средства общения, что в свою очередь значительно повышает их мотивацию к изучению иностранного языка и улучшает психологический климат в группе.

Библиографический список

1. Колесникова И.Л. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков: справочное пособие. М.: Дрофа, 2008. 431 с.
2. Смирнова В.С. Игровое моделирование в обучении иностранному языку: практический аспект. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igrovoe-modelirovanie-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku-prakticheskiy-aspekt>.
3. Унда С.И., Новикова О.Г. Гейминг как средство обучения студентов иноязычному общению // Социокультурное пространство России и зарубежья: общество, образование, язык. №5. Рос. гос. проф.-пед. ун-т. Екатеринбург, 2016. С.152-158.
4. Шакуто Е.А. Новое в образовательных технологиях: профориентационный тьюторинг, образовательный форсайт, гейминг в образовании // Инновации в профессиональном и профессионально-педагогическом образовании: материалы 21-й Международной научно-практической конференции, 25-26 мая 2016 г. Екатеринбург, 2016. С. 210-212.