

ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

Шимичев А.С.

Россия, Нижегородский государственный лингвистический университет имени Н.А. Добролюбова
alexshim@list.ru

Аннотация. В статье утверждается, что теория геймификации заняла прочные позиции среди интерактивных технологий обучения и профессиональной подготовки. Описаны целевые ориентиры подготовки будущего учителя иностранного языка на основе геймифицированного образования. Приводится классификация приемов геймификации на основе задач образовательного процесса. Делается вывод о том, что игровые технологии в профессионально ориентированном образовании отвечают современным требованиям к планированию и реализации учебного процесса, а также способствуют формированию и развитию профессиональных компетенций будущего учителя иностранного языка.

Ключевые слова: обучение иностранным языкам, профессиональная подготовка учителя, современные образовательные технологии, приемы геймификации.

В последние годы в сфере образования происходят значимые изменения, связанные с трансформацией моделей взаимодействия преподавателя с обучающимися. На смену традиционным формам организации лекций, семинарских или практических занятий, где ключевым звеном являлся преподаватель, приходят модели активного взаимодействия в системах «преподаватель – обучающийся» и «обучающийся – обучающийся», в которых центральные позиции отданы студентам. Подобные тенденции послужили импульсом к развитию интерактивных технологий, основанных на идеях личностного развития учащихся за счет реализации деятельностного подхода в образовании.

Значительную часть интерактивных технологий составляют приемы геймификации, которая трактуется как «технология адаптации игровых методов к неигровым процессам и событиям для большей вовлеченности участников в образовательный процесс и развития у них определенной группы компетенций» [1, с. 203]. Проектируя данное определение на процесс профессиональной подготовки будущих учителей иностранного языка, представляется возможным рассмотреть геймификации в двух направлениях: во-первых, с позиций моделирования возможных ситуаций профессионально-педагогического общения и выработки последовательностей поведения и реакции участников; во-вторых, с точки зрения потенциальных возможностей использования будущими учителями иностранных языков различных игр в практике собственной работы.

Психологическим основанием для теории геймификации послужили труды отечественных исследователей Л.С. Выготского [2], А.Н. Леонтьева [3], С.Л. Рубинштейна [4], Д.Б. Эльконина [5] и др. В работах авторов рассматриваются различные аспекты игры, как ведущего вида деятельности, как способа развития внимания, памяти, сосредоточенности, включённости в образовательный процесс, абстрактного мышления, воображения, творческих способностей. С данных позиций целевыми установками реализации приемов геймификации в обучении студентов, будущих учителей иностранного языка являются: 1) развитие лингвистического и профессионального мышления; 2) повышение мотивации к изучению иностранного языка и реализации профессионально-педагогической деятельности; 3) обеспечение личностного роста и творческих способностей обучающихся; 4) формирование и совершенствование умений вступать в профессионально-педагогическое взаимодействие (в том числе на иностранном языке) с другими участниками образовательного процесса.

В рамках профессионально ориентированного обучения приемы геймификации обладают высокой дидактической эффективностью, активизируют речемыслительную деятельность и способствуют формированию и развитию профессиональной иноязычной компетенции, а также обеспечивают интересную, увлекательную организацию учебной работы, учитывающей личностные и профессиональные особенности будущих учителей иностранного языка. В зависимости от обучающих целей и задач игровые приемы в вузе можно подразделить на:

1) обучающие: при планировании использования игр необходимо, по мнению Р.Ю. Ефимовой, в первую очередь ориентироваться на зону ближайшего развития обучающихся. К основным особенностям обучающих игр относятся: четкость постановки цели и задач игры,

разработка пошагового алгоритма действия преподавателя и учащихся для достижения этой цели, подробный сценарный план с четким распределением ролей на основе личностных характеристик обучающихся и достижение запланированного результата [6];

2) диагностические: организация и реализация игровых ситуаций на занятиях по иностранному языку направлена на установление степени овладения студентами программным материалом, на проверку уровня сформированности навыков и умений, выявление основных типичных ошибок группы и часто повторяющихся ошибок отдельных обучающихся для их дальнейшей проработки и устранения;

3) коррекционные: наиболее часто используются в группах с неоднородным составом обучающихся. Находясь в равных условиях, участники игры имеют возможность поддержки друг друга, взаимообучения. В результате более слабые обучающиеся стремятся достигнуть уровня более сильных студентов, стараются копировать, а в последующем, прочно овладевают моделями речевого поведения на иностранном языке;

4) организационные: приемы геймификации, как одной из форм организации учебного процесса, нашли применение как на занятиях по практике иностранного языка, так и в курсе методики обучения;

5) развивающие: игровые технологии способствуют развитию и корректировке не только иноязычных умений и профессионально значимых навыков, но и оказывают благотворное влияние на внимание, память, интеллект, речь, слух, дикцию, актерское мастерство, творческое отношение к профессиональной деятельности, коммуникативные, когнитивные, социальные навыки, умения эффективно выстраивать переговоры, достижения компромисса и т. д. [7];

6) адаптивные: сопровождают процесс преодоления психологических барьеров при коммуникации на иностранном языке и при реализации обучающимися профессионально педагогических функций;

9) воспитательная: различные приемы геймификации побуждают обучающихся к рефлексии своей деятельности, детальному анализу педагогических ситуаций их обдумыванию и интерпретации, оценке собственного поведения и поведения других участников;

10) лингвистические: подобные приемы способствуют формированию и развитию собственно языковой компетенции в совокупности фонетической, лексической и грамматической составляющих;

11) социокультурные и межкультурные: включают организацию иноязычного взаимодействия на иностранном языке, при котором общение членов группы между собой в игре подчинено определенным правилам, соблюдение которых обеспечивает усвоение социокультурных особенностей страны изучаемого языка. Такие навыки и умения, как «необходимость выстраивать «диалог культур», высказывать и отстаивать свое мнение, слушать и слышать точку зрения оппонента, уважать собеседника и находить общий язык с представителями иных лингвокультурных сообществ реализуют межнациональную и межкультурную функцию данной группы приемов геймификации» [8, с. 235]. Подобное знакомство с особенностями культуры и менталитета различных национальностей, конфессий, профессий, возрастов, социальных слоев населения и т. д., несомненно обогащает личный опыт обучающихся, моделирует реальные ситуации профессиональной межкультурной коммуникации. При реализации игровых приемов на занятиях по иностранному языку, обучающиеся должны общаться между собой на этом языке. Однако поведение игроков в игре более расслаблено, чем при традиционной организации образовательного процесса, речь более непринужденная и свободная. А.В. Коньшева справедливо отмечает, что «межкультурная коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения коллектива учащихся, установления новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке» [9, с. 19].

Указанные типы игровых технологий соответствуют этапам образовательной деятельности в вузе и могут иметь различные формы и сценарии в зависимости от направления подготовки.

Игра как вид деятельности характеризуется соблюдением следующих этапов:

1) этап подготовки (постановка цели и задач, разработка сценария, составление плана игры, создание дополнительных опор и материалов);

2) этап объяснения игры, её правил, условий. На данной стадии происходит ознакомление обучающихся с игровой ситуацией, постановка проблемы, а также знакомство с раздаточным материалом;

3) этап реализации игрового приема;

4) этап рефлексии: совместное обсуждение процесса игры и ее результата, оценка и самоанализ, выводы о достижении цели и рекомендации.

Стоит отметить, что игровые приемы могут использоваться на основе различных способов организации образовательного процесса:

Литература

1. Татаурова Е.М. Геймификация современного образовательного контента по иностранным языкам // Профессиональная подготовка учителя иностранного языка в России: реалии и перспективы [Электронный ресурс]. Н. Новгород: НГЛУ, 2021. С. 203-207.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: АСТ, 2008. 670 с.
3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Смысл; Академия, 2004. 346 с.
4. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Изд-во „Питер”, 2000. 712 с.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 304с.
6. Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании. 2011. № 6. С. 58-64.
7. Сорокоумова Г.В. Концептуальные основы развития творческой личности педагога. Н. Новгород: ВГИПУ, 2007. 140с.
8. Шимичев А.С. Подготовка будущего учителя иностранного языка к межкультурной коммуникации на основе веб-квест технологии // Языковая политика и лингвистическая безопасность. Н. Новгород, 2018. С. 233–237.
9. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Каро, 2006. 192 с.