

УДК 371.315

*Бакланов П.А., кандидат педагогических наук, доцент, Набережночелнинский институт ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет».*

## ОПТИМИЗАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВОЙ СИТУАЦИИ

*Аннотация: В статье представлена игровая ситуация как одно из эффективных средств оптимизации учебной деятельности в процессе изучения иностранного языка в неязыковом вузе, способствующая созданию эмоционального фона на занятиях и формированию устойчивого интереса к изучению языка в контексте диалога культур. Выполнение тематических заданий и лексико-грамматических упражнений на основе применения различных игровых ситуаций могут использоваться на практических занятиях по иностранному языку в высших и средних учебных заведениях профессионального образования.*

*Ключевые слова: лингвосоциокультурный подход; оптимизация; игровая ситуация; художественный аспект; средство; деятельность; иностранные язык; использование.*

Одной из основных задач лингвистического образования в высшем учебном заведении является воспитание личности будущего специалиста, способного использовать иностранный язык как инструмент общения в контексте диалога культур и цивилизаций современного мира, а также как средство познания ценностей мировой культуры.

Любое обучение есть передача молодому поколению культуры в определенном объеме, и предмет «иностранному языку» несет знания об иноязычной культуре. Под иноязычной культурой понимается та часть духовного богатства (культуры), которую способен дать человеку процесс коммуникативного обучения иностранному языку в учебном, познавательном, развивающем и воспитательном аспектах. Задача преподавателя состоит в том, чтобы помочь студентам понять истинно культурные ценности, например, американскую деловитость, британскую приверженность к традициям и особое

чувство юмора, немецкую аккуратность и эстетику домашнего быта, культуру обслуживания в цивилизованных странах, речевой этикет и др., показать общность ценностей разных культур, несмотря на естественные различия.

Г.Н. Волков подчёркивает, что обучение иноязычной культуре должно быть сопоставительным процессом, включающим ссылки на родную культуру, «диалогом между двумя образами жизни и мыслей» [1, с.33], для которого характерно взаимоотношение культур как равноправных, равноценных и интересных, благодаря своей уникальности. По теории усвоения иноязычной культуры, результатом этого процесса становится продуктивный, когнитивный, перцептивный и эмоциональный синтез, происходит воспитание диалектического отношения к стране и народу, язык которого изучается. По утверждению Е.И. Пассова, любое обучение рассматривается как передача культуры другому поколению, и что иностранный язык может нести эту культуру. Он считает, что не следует сужать понятие «культура» до масштабов только лишь «иноязычной культуры» [2, с.30].

Все вышеизложенное обуславливает направление современной методики преподавания иностранного языка в сторону лингвосоциокультурного подхода, специфика которого заключается в обращении к социальному и культурному компоненту обучения иностранному языку, обеспечивающему не только развитие иноязычной речи, но и необходимые умения на родном языке, в частности, умение слушать, умение вести диалог, моделировать монологическое высказывание. Суть данного подхода заключается в практической направленности обучения, в работе с функционированием лексико-грамматических форм в определенной ситуации, когда студент получает представления о том, как в реальности задействуется та или иная словоформа или фраза. Изучение языка на основе лингвосоциокультурного подхода позволяет расширить студентам как пассивный, так и активный словарный запас – в частности происходит пополнение интернационализмами и неологизмами становящимися основой для межкультурного взаимодействия.

Потребность к изучению иностранного языка растет, но не исчезли трудности при овладении им в неязыковом учебном заведении. Нужны подходы к организации учебного процесса и к отбору содержания обучения, требующие от студента максимального раскрытия его творческих возможностей. Характерной особенностью преподавания в неязыковых учебных заведениях является различный стартовый уровень знаний студентов по иностранному языку. Разная языковая подготовка первокурсников затрудняет процесс обучения, ввиду снижения у них мотивации при выполнении разных по степени сложности заданий. На процесс обучения английскому языку оказывает влияние наполняемость студенческих групп (15 и более человек). Дело не только в организационных или эмоциональных неудобствах, которые может испытывать преподаватель при обучении таких групп. Количество студентов в группе может по-разному сказываться на возможностях тренировки навыков чтения и говорения, так как увеличение числа обучаемых обратно пропорционально времени, в течение которого обучаемый будет иметь возможность говорить или читать на иностранном языке. Общественная практика стремится улучшить состояние дела, но почти все меры, предпринимаемые в этом плане, относятся к внешней стороне процесса обучения – методам, приемам и средствам преподнесения знаний, что немаловажно. Но в большинстве случаев дело не доходит до изменения внутренних (психологических) условий усвоения предмета, недостаточное внимание уделяется мотивации обучения, эмоциональному напряжению и учету индивидуальных особенностей студентов. Преобладающие словесные методы изложения знаний рассеивают внимание и недостаточно стимулируют познавательную активность студентов, а исполнительный характер деятельности не стимулирует их творческую активность.

Оптимизация – путь к методическому творчеству, путь преодоления шаблона и трафарета в обучении и воспитании, путь развития педагогического мышления преподавателей – мышления системного, конкретного, диалектического. Оптимизация (от лат. optimum) – процесс выбора наилучшего

варианта из множества возможных. Отыскать его – главная задача оптимизации. Она решается путем сравнения возможных вариантов и оценки имеющихся альтернатив. Оптимизации не может быть «вообще» она возникает лишь по отношению к выбранной задаче. При этом необходимо четко представлять, что именно должно быть оптимизировано, какой параметр педагогической системы должен достичь оптимального значения в соответствии с поставленной целью. Принцип оптимальности предъявляет требования разумности, рациональности, чувства меры в применении всех элементов учебного процесса. Он зовет к максимально возможным результатам при минимально необходимых затратах времени и усилий. В этом состоит его большое гуманистическое значение.

Для оптимизации учебного процесса целенаправленное использование игровых ситуаций в процессе изучения иностранного языка предоставляет преподавателю широкие возможности.

Игра выступает и как специфический феномен развития юношеской культуры творчества, так и позволяет расширить и углубить процесс творческого самоопределения, самосовершенствования, самореализации, а следовательно, и творческого саморазвития студентов. Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов, способности к осознанному освоению иностранного языка, содействуют развитию таких качеств как самостоятельность, инициативность, чувство коллективизма. Игра – это борьба за что-то или показ этого что-то. Обе эти функции могут и объединиться, так что игра «показывает» борьбу за что-то или превращается в состязание в том, кто именно сможет показать что-то лучше других. Игра всегда предполагает принятие решения о том, как выиграть. Желание решить этот вопрос обостряет мыслительную деятельность играющих. В игре все равны, более того слабый по языковой подготовке студент может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий дает возможность студентам преодолеть

стеснительность, что благоприятно сказывается на результате: непринужденно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается я могу говорить наравне со всеми».

С нашей точки зрения целесообразно применять игровые ситуации, поскольку игра требует тщательной подготовки и соответствующих условий, которые не всегда создать в процессе преподавания иностранного языка в неязыковом вузе. В данном случае можно согласиться с утверждением В.И. Андреева: «Иногда рационально использовать не игру, а элемент игры, создать розыгрыш, игровую ситуацию» [3, с.313].

Ситуация игры - ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным условием игры - соревнованием. Желание победить мобилизует мысль, энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. В игровых ситуациях присутствуют только положительные эмоции, позволяющие включить студента в занятие не частично и не формально, а в полной мере проявить личностные качества. Нами предлагается несколько видов эмоционального стимулирования студентов при использовании игровых ситуаций на занятиях: игровая ситуация преподается как релаксация; игра преподносится спонтанной, не запланированной; игровое задание связано с конкретной ситуацией; словесное стимулирование преподавателя (подбадривание, благодарность, похвала). Традиционная монологическая форма обучения заменяется развивающей, построенной на ценностях спонтанности, активности, аутентичности [4], представляющей процесс интенсификации общения между преподавателем и студентами и позволяет реализовать интерактивный и фасилитационный (способствующий созданию благоприятных условий) подходы, характерные для личностно-ориентированного образования: объемность, интеграция и скоординированность коммуникативно-познавательных, эмоциональных и действенно-практических аспектов обучения и потребностей обучения; гуманизация процесса обучения иностранному языку посредством «расширения связей в парах субъект-субъект, субъект-среда и субъект-учитель»

– необходимое требование, выдвинутое гуманистической философией, психологией и педагогикой; создание непринужденной обстановки, снимающей напряжение, а также способствующей раскрытию творческих способностей студента; устранение негативных эмоций, к примеру, волнения, боязни сделать ошибку, страха. Игры являются не только средством подготовки студентов к речевому общению, но и приемом, расширяющим возможности познавательной деятельности студентов, усвоения культурных ценностей различных народов. В игровой форме студенты знакомятся с персонажами литературных произведений, фактами биографии выдающихся деятелей науки, литературы, искусства, углубляя представление об отдельных периодах истории страны изучаемого языка, расширяя знания об окружающем мире, обращаясь к острым социально-политическим проблемам современности.

Содержание образовательного процесса, на основе игровых ситуаций предполагает введение дополнительного культурного блока с гуманистической направленностью, содержащего аутентичный аудио-видео и текстовой материал о выдающихся людях-гуманистах, об известных ученых и мировых научно-технических достижениях, о культурных традициях и духовных ценностях разных стран, а также включающего музыкально-художественный компонент (притчи, рассказы-шутки, песни, стихи, лимериксы, рифмовки, цитаты известных людей, пословицы, поговорки, загадки, фразеологизмы), которые отражают общечеловеческие духовные ценности.

Занятия с использованием игровых ситуаций — это комбинированные инновационные формы в сочетании с традиционными элементами урока. На каждом занятии присутствует интрига, «изюминка». Такой интригой становятся: командное и индивидуальное состязание (мозговой штурм, блиц-турнир, кроссворд); подвижная имитационная игра («Find the rhyming partner», «Imitate the proverb»), проблемная ситуативная игра, например; You're the school principle having enough money to purchase either computers for students or books for the library и т.д.; лингвистические релаксационные игровые ситуации "Hangman" (палач), "Crosses-nills" (крестики-нолики); лингвистические

познавательные игры, аналогичные телевизионным шоу (“Что, Где, Когда?”, “Слабое звено”, “Поле чудес”, “Счастливый случай”, “Угадай мелодию”); музыкальная гостиная, аукцион идей и знаний, творческая студия “Алло, мы ищем таланты”, радио – интервью. Такой вид игровой деятельности как радиопередачи “Do you know?”, “The day in the history” обращает внимание студентов на необходимость решения глобальных проблем, вызывает ощущение сопричастности к мировому сообществу, способствует расширению культурных знаний. Посредством данного вида игровой деятельности, студенты узнают о родстве русского и английского языков по множеству созвучий, например, “dream-сон” происходит от слова “дремать”, “witness-свидетель” от “видеть” и т.д. Однако, не следует каждое занятие превращать в игру или конкурс, важно, чтобы на нем присутствовал эмоциональный подъем, дух состязательности и элемент неожиданности, который будет способствовать активизации у студентов воображения во время выполнения необходимых, часто однообразных упражнений. Преподавателю необходимо создать в группе ситуацию, когда каждый ее член представлял бы ценность сам по себе, мог ощущать себя таким, какой он есть «на самом деле»; мог преодолеть психологический дискомфорт в незнакомой ситуации; достичь соответствия внешнего поведения своим внутренним переживаниям, проявить свою индивидуальность. Творческое решение проблемы наполняется личностным смыслом, становится мотивом речевого поведения, повышает самооценку студентов. Юмор, азарт и особое эмоциональное состояние чрезвычайно усиливают заинтересованность, а, следовательно, активность и эффективность усвоения языкового материала, стимулируют процессы запоминания (в том числе и произвольного) культурной информации. Результатом игрового взаимодействия на занятиях становится не только эффективность усвоения иностранного языка культурных знаний, готовность обучающихся участвовать во всех формах реального общения, но и развитие способности к различным идентификациям, и, как следствие, формирование мотивации на понимание другой культуры, на диалог, способствующий взаимообогащению культурными

ценностями. У студентов формируется способность к партнерскому сотрудничеству и потребность в нем, стремление к наиболее продуктивным и эффективным взаимоотношениям. Тем самым в значительной мере снижается уровень тревожности, замкнутости, враждебности – факторов, негативно влияющих на психическое здоровье, как индивида, так и общества в целом [5, с.61-62].

Методика проведения игровых форм занятий (игр-конкурсов, игр-викторин по подобию телешоу), выполнения творческих заданий и лексико-грамматических упражнений в стихах и песнях на основе игровых ситуаций может использоваться на практических занятиях по иностранному языку в высших и средних учебных заведениях профессионального образования.

#### Литература

1. Волков Г. Н. Этнопедагогика. / Г.Н. Волков. — Чебоксары: Чувш. кн. изд-во, 1974.— 376с.
2. Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е. И. Пассов М.: Русск. язык, 1989.– 276с.
3. Андреев И.В. Педагогика творческого саморазвития. Инновационный курс книга 1. / И.В. Андреев.— Казань: изд-во Казан. ун-та, 1996.— 567с.
4. Китайгородская Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам: теория и практика / Г.А. Китайгородская. М.: Рус. яз., 1992.— 254с.
5. Карпенко Л.А. Психологический анализ коллективообразующих процессов при интенсивном обучении иностранным языкам / Л.А. Карпенко.// Активизация учебной деятельности: Сб. статей / Под ред. Г. А. Китайгородской — М.: МГУ, 1981.— С.61-69.

---

*Baklanov P.A., candidate of pedagogical Sciences, assistant professor, Naberezhnye Chelny Institute of Kazan (Volga region) Federal University*



## FOREIGN LANGUAGE STUDY OPTIMIZATION DUE TO THE GAME SITUATION USE

*Abstract: The article presents the game situation as one of the effective means of the foreign language study optimization at nonlinguistic higher schools creating the emotional background in the classroom and the stable interest formation to the language study in the context of the dialogue of cultures. The implementation of thematic tasks and lexical and grammatical exercises based on the various game situations apply can be used in foreign language practical classes at secondary and higher vocational education institutions.*

*Key words: linguistic sociolcultural approach; optimization; game situation; artistic aspect; means; activity; foreign language; use.*