

Нечаева Алла Александровна

преподаватель

Хохлова Анна Алексеевна

преподаватель

ФГБОУ ВПО «Самарский государственный
технический университет»

г. Самара, Самарская область

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

***Аннотация:** в данной статье рассматривается проблема использования активных и интерактивных методов на примере игровых. Основное внимание авторов сфокусировано на использовании игровых методов при подготовке студентов технического вуза.*

***Ключевые слова:** игровые методы, учебные игры, деятельностьные игры.*

Проблема соотношения деятельности и общения в преподавании иностранного языка в техническом вузе представляет особый интерес для методики. Современная социально-экономическая ситуация предъявляет повышенные требования к профессиональному уровню выпускаемых специалистов. Реализация компетентного подхода в профессиональном образовании – это реакция на существующие социально-экономические условия [6].

Основным критерием оценки качества образования в настоящее время выступает степень сформированности профессиональной и общекультурной компетентностей выпускника вуза. Одной из основных общекультурных компетенций является умение будущего специалиста выражать свое мнение и мысли на иностранном языке на уровне бытового и профессионального общения. Широкие возможности для формирования профессиональных коммуникативных умений у будущего специалиста предоставляют технологии игрового обучения.

Для игровых методов обучения характерны активизация мышления и самостоятельное творческое принятие решений. Роль преподавателя заключается в

организации, руководстве, соучастии в учебном процессе [1]. В основе игрового обучения лежит принцип непосредственного участия, который обязывает преподавателя сделать каждого студента участником учебно-воспитательного процесса, в котором каждый действует, ведет поиск путей и способов решения предлагаемой проблемы. Преподаватель подобно режиссеру руководит ходом событий, но остается как бы за кадром. Такое обучение позволяет сформировать коммуникативные умения и навыки путем вовлечения студентов в активную учебно-познавательную деятельность [2].

Игровые методы обучения включают в себя: деловые игры; учебные игры; деятельность игры; инновационные игры и т. п. С точки зрения содержания, круг задач, решаемых с помощью технологий игрового обучения в техническом вузе, можно разделить на две группы:

а) ориентированные на развитие коммуникативных умений (например, вести беседу, дискуссию, решать межличностные конфликты и т. д.);

б) нацеленные на углубление опыта анализа предлагаемой ситуации общения (самоанализ в общении партнеров, анализ ситуации в целом).

Следует отметить, что содержанием обучения является не только предметная сторона будущей профессиональной деятельности, в виде задач и моделей, заданных игровой учебной ситуацией, но и социальная сторона, воспроизводимая различными формами совместной деятельности и общения [3].

Такое обучение объединяет в себе мотивационный, содержательный, деятельностный, интеллектуальный, коммуникативный, результативно-действенный и оценочно-прогностический компоненты. Это обеспечивает системное представление учебного материала, приближая обучаемого к реальным условиям порождения потребностей в знаниях и их практическом применении. Все это развивает осмысленность обучения, личностную активность, возможности перехода от познавательной мотивации к профессиональной, позволяет воссоздавать структуру и функциональные звенья будущей профессиональной деятельности в игровой учебной модели [4].

Необходимость качественной подготовки специалистов технического профиля требует внесения изменений в организацию процесса обучения. Многолетняя работа в вузе подтвердила эффективность использования игр в обучении студентов в Самарском государственном техническом университете. Важную роль в процессе игрового обучения представляет собой выбор ситуации игрового взаимодействия. Под игровой ситуацией принято понимать совокупность обстоятельств и отношений, создающих то или иное положение. Необходимо подбирать ситуации, которые будут способствовать коммуникации, найдя отражение в высказываниях. Для создания мотивации к общению, необходимо условия и обстоятельства, в которые ставится говорящий, и которые вызывают у него потребность говорить, используя при этом свои профессиональные коммуникативные умения [5].

В игровой технологии обучения представлены предметное и социальное содержания будущей профессиональной деятельности, для овладения которыми и организуется обучение в вузе. При этом у студентов появляется личностный смысл в обучении, так как он видит очертания будущей профессии. В использовании игровых технологий для формирования иноязычных коммуникативных умений апробируются различные приемы введения студентов в игровые ситуации. С учетом специфики предмета «Иностранный язык» можно подбирать многочисленные варианты игры: работа с видео и аудио записями; описание конкретной ситуации, с опорой на демонстрационный материал (текст, рекламный проспект, иллюстрационный материал, презентации); изучение конкретной ситуации, создание проблемной ситуации, кейс-метод, ролевые игры, игры с карточками и т. д.

Содержание учебной игры определяется конкретными учебными целями, содержанием профессиональной деятельности студентов, целями и предметным содержанием общепрофессиональной подготовки будущих специалистов-инже-

неров, местом учебной игры в образовательном процессе, степенью включенности учебной игры в учебную деятельность студентов. Кроме того, игровое обучение фиксируется в рабочих программах, описывается в сопутствующих методических рекомендациях и паспортах оценочных средств (приложения к РП).

Важным аспектом в разработке и проведении учебных игр на занятиях по иностранному языку является лексико-грамматический материал (лексические структуры, выражения, термины, предложения-клише и т. д.), составляющий языковую базу той иноязычной коммуникативной деятельности, которая стимулируется в ходе учебных игр. Языковой материал составляет две группы единиц: единицы, хорошо известные студентам, но подлежащие дополнительной активизации (так как они могли бы быть задействованы в игровой иноязычной коммуникации) и новые единицы.

Выбор той или иной игры, кроме всего прочего, обусловлен и уровнем подготовки студента, от уровня «elementary» до уровня «advanced». Примером игровых ситуаций на уровне «elementary» могут быть игры с карточками, в которых задана ситуация, распределены роли, представлены лексические единицы. Задача студента, как правило, сводится к составлению вопросов и ответов на иностранном языке. На более продвинутых уровнях, усложняются игровые ситуации, лексический и грамматический материал, а также усложняется задача говорящего. Студент уже необходимо не просто дать ответ, но и, возможно, предложить решение проблемы. Горизонт настолько широк, что в процессе игры зачастую имеют место вариации и импровизация. В каждой группе студентов одна и та же игра развивается по-разному.

В заключение необходимо также отметить, что обращение к игровому обучению как средству формирования и развития профессиональных коммуникативных умений обусловлено еще и необходимостью соответствовать федеральным образовательным стандартам нового поколения и компетентностному подходу.

Список литературы

1. Абдрахманова Л.В. Формирование иноязычных коммуникативных умений у студентов технического вуза в процессе реализации профессионально-дискуссионной игровой технологии: Монография / Л.В. Абдрахманова. – Самара: СамГупс, 2010. – С. 36–37.
2. Андреева Г.М. Социальная психология: Учебник / Г.М. Андреева. – М.: Изд-во МГУ, 1980. – 440 с.
3. Вербицкий А.А. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе / А.А. Вербицкий // Вопросы психологии. – 1987. – №5. – С. 31–39.
4. Вербицкий А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы контекстного обучения / А.А. Вербицкий // Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987. – 228 с.
5. Мамигонов В.Г. Педагогические игры: содержание и возможности / В.Г. Мамигонов, Т.А. Мамигонова // Советская педагогика. – 1981. – №2. – С. 96–101.
6. Основы теории речевой деятельности / Под ред. А.А. Леонтьева. – М.: Наука, 1974. – 368 с.