

Кузенко Маргарита Евгеньевна

магистрант

Киосе Мария Ивановна

д-р филол. наук, профессор

АНО ВО «Международный институт
менеджмента ЛИНК»

г. Жуковский, Московская область

СТРУКТУРНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ФРЕЙМА «УЧЕБНАЯ ИГРА»

Аннотация: в статье освещена актуальная проблема подхода фреймового анализа в обучении иностранному языку. Данная работа иллюстрирует структуру фрейма «Учебная игра» и отражает слоты и компоненты данных слотов на основе анализа философско-психологической, лингвистической и психолого-педагогической литературы.

Ключевые слова: фрейм, учебная игра, игра, фреймовый анализ, подход, слот, компонент, дидактическая игра, знание.

Фрейм (от английского «frame» – рамка, каркас) как понятие было введен в 1974 году американским ученым Марвином Минским, исследовавшим искусственный интеллект. По его мнению: «Фрейм является структурой данных для представления стереотипной ситуации» [1, с. 126].

По теории Ч.Филлмора, фрейм определяет и структурирует группы слов как некую единую схематизацию опыта и знания. Так как фрейм закреплен в языковом тезаурусе через соотносимую с ним языковую структуру, он составляет часть упорядоченной системы опыта отражения действительности [2, с. 68].

Функция фреймового подхода при обучении иностранному языку заключается в обеспечении осуществления интенсивного освоения лексических, грамматических и стилистических норм иностранного языка, умений эффективно решать основные коммуникативные задачи общения на основе их использования, извлекать информацию, воспринимать и интерпретировать ее.

Фреймовый подход обуславливает качество и скорость обучения иностранному языку, а также формирование у учащихся представления о многоуровневой системе иностранного языка (фонетический, лексический и грамматический уровни).

Нами был выбран фрейм «Учебная игра» с целью актуализации фреймового подхода в педагогическом процессе обучения, выявлении проблемных зон при составлении плана урока, а также широко практического применения данного фрейма в обучении иностранному языку.

Мы проанализировали 126 определений термина Игра и Учебная Игра, основываясь на философско-психологических, лингвистических и психолого-педагогических суждениях. Приведем несколько примеров:

По словам Платона: «Игры, празднества, песни, забавы, хороводы, пляски суть еще и ценнейший материал для наблюдений наклонностей каждого. Наконец, только игра формирует свободное и прочное знание. Насильственно введенное в душу непрочно» [3, с. 292].

К. Ясперс связывал игру и рассудок, и говорил, что: «Рассудок – это, не имеющая значения, игра чувств, необходимая душевная организация, развлечение на досуге» [4, с. 267].

Т.Ф. Ефремова в своём Толковом словаре представляет термин игра в разных значениях: «Занятие для развлечения, отдыха, укрепления здоровья и т. п.», «Какой-л. вид, способ такого занятия, основанный на определенных условиях, подчиненный определенным правилам» [5, с. 107].

Согласно словарю Дмитриева, «игра – это ряд действий, при которых ребёнок воссоздаёт какие-либо жизненные или фантастические ситуации. Игрой называют такое действие, когда согласно установленным правилам, например в спорте, партнёры пытаются выиграть у соперника. Игра – это предмет, вещь и т. д., которые предназначены для развлечения в свободное время. Игрой называют действия, поступки, к которым человек относится несерьёзно, безответственно» [6, с. 269].

Л.В. Артемова рассматривает учебную игру как многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка [7, с. 96].

А. К. Бондаренко выделяет структурные компоненты дидактической игры. Один из основных элементов игры – дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия [8, с. 12].

Комарова Т.С. говорит, что дидактическая игра незаменимое средство преодоления различных затруднений в умственной деятельности у отдельных детей [9, с. 138].

Проанализировав основные классификации, понятия и определения фрейма Учебная Игра, мы можем увидеть, что термин Учебная Игра многогранен. Представляется целесообразным структурировать фрейм Учебная игра на основе данных определений.

Если рассматривать разные трактовки игры с точки зрения слотов фрейма, то мы можем сказать, что:

С.А. Шмаков рассматривал игру с точки зрения таких слотов как Игра как когнитивный феномен (поскольку он стремился внедрить развивающие игры и компьютерные учебные игры в учебный процесс, тем самым давая возможность обучающимся познавать новую информацию и обретать знания) и Игра как отдых (так как мы видим, что игроучебники, игрокниги и т. д. послужат развлечением у обучающихся и вызовут удовольствие от процесса).

П.И. Пидкасистый и Ф.И. Фрадкина рассматривал игру с точки зрения слота Игра как когнитивный феномен (поскольку считали игру объектом для усвоения новых знаний и получения информации).

В свою очередь, О.С. Газман соотносил учебную игру со слотом Игра как отдых, потому что считал, что в игре ребёнок проявляет радость и удовлетворение.

С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин рассматривали игру с точки зрения труда. Так как считали, что в процессе игры обучающиеся берут на себя роль взрослых, в некотором смысле воздействуют на мир, и проявляют активность.

Представляется целесообразным представить фрейм «Учебная игра» в виде схемы (рис. 1).

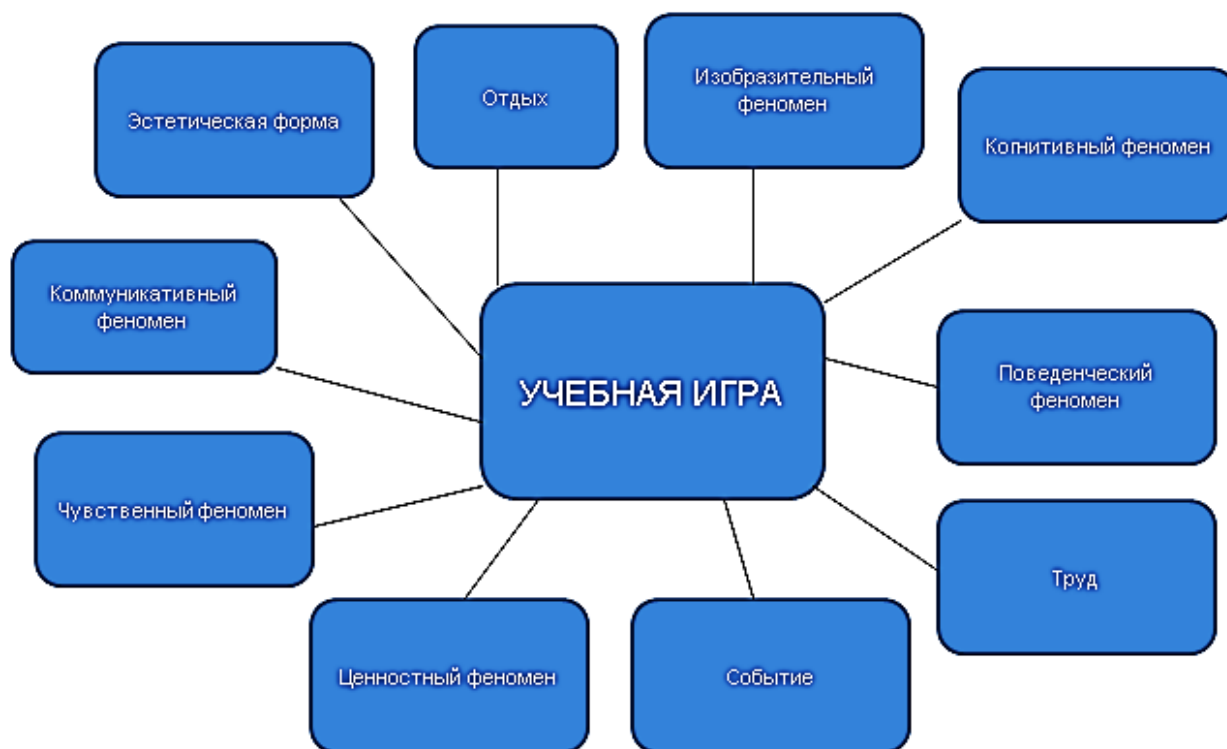


Рис. 1. Структура организации фрейма «Учебная игра»

Таким образом, на основании классификаций и определений, мы выделяем следующую структуру фрейма Учебная Игра с учетом динамических отношений:

1. Игра как изобразительный феномен: предмет > вещь > картинка.
2. Игра как когнитивный феномен: знание > информация.
3. Игра как поведенческий феномен: радость > переживание > удовольствие > наслаждение > инстинкт.
4. Игра как труд: занятие > опыт > организация > развитие.
5. Игра как событие: задача > результат > процесс > правила > проблема > принцип.
6. Игра как ценностный феномен: активность > воспитание > организация

7. Игра как чувственный феномен: здоровье > спорт > соревнование.
8. Игра как коммуникативный феномен: речь.
9. Игра как эстетическая форма: творчество > воображение > искусство.
10. Игра как отдых: забава > шалость > шутка > досуг > развлечение.

Список литературы

1. Мински М. Фреймы для представления знаний. – М., 1979. – 264 с.
2. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания // Новое в зарубежной лингвистике. – М., 1988. – 183 с.
3. Асмус В. Ф. Античная философия. – М.: Высшая школа, 1976. – 544 с.
4. Ясперс К. Смысл и значение истории. – М., 1991. – С. 92–95.
5. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-образовательный: В 2 т. – М.: Рус. яз. 2000. – 1209 с.
6. Дмитриев Д. В. Толковый словарь русского языка. – М.: Астрель; АСТ, 2003. – 1578 с.
7. Артемова Л.В. Игра дошкольника. – М.: Просвещение, 1989. – 286 с.
8. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М., 2001. – 142с.
9. Комарова Т.С. Дошкольная педагогика. – М.: Академия, 2013. – 243 с.