

материалы межд. науч.–метод. конф. – Томск.: Изд–во ТУСУРа. – 2013. – С. 228–230.

5. Костарев И. С., Газизов Т. Р., Казанцев Ю. М. Аналитическая оценка элементов матрицы СЛАУ в задаче электромагнитного рассеяния поверхностями произвольной формы // Численные методы и вопросы организации вычислений. XXV. Зап. научн. семин. – ПОМИ. 2013. – Т. 419. – С. 154–167.

РОЛЬ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ НЕЯЗЫКОВОГО ВУЗА ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Е.Д. Никонова, Н.А. Кобзева

Томский политехнический университет

Данная работа посвящена рассмотрению преимуществ использования игр и игровых технологий в процессе обучения студентов неязыкового вуза иностранным языкам. Вопрос обучения студентов неязыкового вуза иностранным языкам всегда был и остается актуальным, так как развитие экономических и социальных отношений в обществе требует от современного специалиста таких знаний, умений, навыков и способностей, которые позволят использовать иностранный язык для общения в сфере их профессиональной деятельности. Следовательно, необходимо искать и разрабатывать более эффективные методы и способы обучения иностранному языку. Исследования показывают, что использование дидактических игр в процессе обучения является наиболее действенным способом обучения студентов неязыкового вуза иностранным языкам.

Цель данной статьи – рассмотреть преимущества использования игр и игровых технологий при обучении иностранным языкам.

Материалы и методы исследования. Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения [1]. Таким образом, в изучении иностранных языков игра является такой формой деятельности, которая формирует специально созданную ситуацию с целью закрепления пройденного материала посредством общения.

Дидактические игры можно классифицировать по учебному содержанию на *общеобразовательные* (ролевые, ситуативно-ролевые, имитационные, социодрамы) и *профессиональные* (деловые). Доски, карты, видео – всё это атрибуты различных игр. Всем играм присуще следующее: а) определенная система правил, накладывающая ограничения на действия игроков; правила являются обязательными к соблюдению для всех участников; б) свободное общение участников в ограниченном игровом пространстве; в) взаимоотношение игры и окружения (взаимное их влияние друг на друга).

Кроме того, важна роль стимулов, стремлений и намерений в игре. Обычно они бывают следующими: желание достигнуть или занять определенное место/позицию в игре; эмоциональные переживания, но в отсутствии реального риска; развитие творческого потенциала; приобретение новых знаний и навыков; повышение социальной активности; стремление достичь определенного результата; возможность получить реальные и виртуальные награды. Игра, как совместный род деятельности, предоставляет возможность объединения студентов и, впоследствии, полезного и познавательного времяпровождения: студенты учатся играя, при этом, незаметно для себя, они развивают свои личностные качества (умение мыслить логически, умение принимать нестандартные решения, память, реакцию). Согласно конусу обучения американского профессора Эдгара Дейла [2] наивысшая степень усвоения материала происходит именно при активном обучении (см. Таблица 1). Ролевая игра и имитация реального опыта являются, как это видно из схемы, наиболее эффективным средством обучения.

Таблица 1.

Конус обучения		
Спустя две недели у нас в памяти обычно остается:		Степень вовлечения в учебный процесс
90 % того, что мы говорим и делаем	Реальная работа	Активная
	Имитация реального опыта	
	Ролевая игра	
70 % того, что мы говорим	Проведение бесед	
	Участие в дискуссиях	
50 % того, что мы слышим и видим	Наблюдение за реальным процессом	Пассивная
	Наблюдение за демонстрационным процессом	
	Просмотр кинофильма	
30 % того, что мы видим	Просмотр иллюстраций	
20 % того, что мы слышим	Прослушивание выступлений	
10 % того, что мы читаем	Чтение	

Подтверждением вышеизложенного может служить практика использования ролевых игр в процессе обучения студентов Института неразрушающего контроля, обучающихся по направлению «Техносферная безопасность».

Например, в рамках изучения грамматического материала по теме «Infinitive» была выбрана ролевая игра под названием «День наоборот» («Шиворот-навыворот»). Студенты выступали в роли преподавателя иностранного языка. Каждый студент-преподаватель должен был подготовить объяснение и упражнения по определённому аспекту данной темы. Например, употребление инфинитива со вспомогательными глаголами, модальными глаголами; употребление инфинитива в качестве подлежащего, части простого и сложного сказуемого, дополнения, определения, обстоятельства, и т.д.

Контроль результатов осуществлялся преподавателем, проводившим контрольную работу, результаты которой выявили, что 85% студентов набрали максимальный балл за выполнение заданий. Несомненно, данный показатель указывает на высокую эффективность обучения на основе ролевой игры.

Результаты исследования и обсуждение. Таким образом, в данной работе показаны преимущества использования дидактических игр при обучении студентов неязыкового вуза иностранным языкам. Высокая результативность экспериментальной части доказывает, что игре следует отвести особое место в обширном арсенале приемов активизации и повышения эффективности учебной деятельности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дидактические игры. Статья в педагогическом терминологическом словаре. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://pedagogical_dictionary.academic.ru (дата обращения: 02.09.2014).
2. О профессоре Дейле, его «конусе опыта» и «пирамиде обучения», предложенной его последователями. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://openlesson.ru/?p=16822> (дата обращения: 02.09.2014).