

Литература

1. Банникова, И.А. Трансформация как способ достижения адекватности перевода / И.А. Банникова, Ю.Е. Мурзина // Известия Саратовского университета, 2009. – Т. 9. – Сер. Филология. Журналистика. – Вып. 3. – С. 43–46.
2. БКРС: большой китайско-русский словарь онлайн : сайт. – URL: <https://bkrs.info/> (дата обращения: 01.10.2024). Режим доступа: свободный.
3. Гуптор, А.С. Применение визуальных средств наглядности при обучении китайскому языку русскоговорящих студентов (на примере счётных слов) / А.С. Гуптор // Перспективы науки. – 2023. – № 7 (166). – С. 196–201.
4. Князькина, Е.Б. Проблемы сочетаемости счётных слов в современном китайском языке / Е.Б. Князькина // Вестник Московского государственного лингвистического университета, 2007. – № 528. – С. 35–39.
5. Николаева, О.Л. Особенности перевода имен собственных в романе Ю Сюэбо «Красный колокол, повесть о Цзиньском переправе» / О.Л. Николаева // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. – 2011. – № 3 (89). – С. 117–122.
6. Николаев, С.Г. О так называемых счётных словах русского и английского языков / С.Г. Николаев // Русский язык за рубежом. – 1991. – № 1 (129). – С. 59–64.
7. Перевод книги Нобелевского лауреата Мо Яня на русский язык впервые представят в Москве в сентябре 2013 года // Тасс : [сайт]. – URL: <https://tass.ru/kultura/641489> (дата обращения: 23.09.2024).
8. Энциклопедия ТАСС. Мо Янь : сайт. – URL: <https://tass.ru/encyclopedia/person/mo-yan> (дата обращения: 20.09.2024). Режим доступа: свободный.

Науч. рук.: Краевская И.О., к-т филол. н., доц.

Э.Я. Соколова, А.А. Гуков

*Национальный исследовательский
Томский политехнический университет*

Учебные игры и упражнения с элементами игры: анализ потенциала и практический опыт применения

В статье анализируется потенциал учебных игр и упражнений с элементами игры, определяется их функция, дается классификация, выявляются педагогические условия применения и описываются виды игр, получившие практическую апробацию. Делается вывод, что игры способствуют формированию самостоятельного творческого мышления, повышению интенсивности и эффективности занятий.

Ключевые слова: учебная игра; интенсификация учебного процесса; педагогические условия; речевое общение; дидактический потенциал.

Повышения качества и эффективности обучения АЯ посредством совершенствования методики и использования эффективных традиционных, информационных и интерактивных технологий в образовательном процессе является актуальной задачей, особенно в условиях технического вуза, когда освоения языка происходит в условиях ограниченного временного ресурса.

Соответственно, задача педагога предложить метод, технологию, прием или способ обучения, который, по мнению И.А. Зимней, может стать запускным мотивационным механизмом, позволяющим превратить рутинный урок в увлекательно-занимательный процесс познания, вызывать целенаправленную познавательную и творческую активность и самостоятельность [1, с. 63].

Цель данной статьи – теоретически обосновать роль учебной игры как одного из стимулирующих приемов интенсификации учебного процесса.

В соответствии с поставленной целью предлагается решить ряд задач:

- определить понятие «игра»;
- обосновать педагогические условия применения и выявить эффективные формы организации;
- сформулировать функции игры на уроке английского языка;
- дать обобщённую классификацию учебных игр;
- описать виды игр, прошедших апробацию в процессе педагогической работы со студентами технических вузов;
- проанализировать результаты опроса студентов.

В современной методической науке существует несколько определений понятия «игра». Е.И. Пассов считает, что «игра» – это ситуативное упражнение или деятельность для учения с увлечением [4, с. 38]. М.Ф. Стронин рассматривает игру как ситуативно-вариативное упражнение [5]. А.В. Конышева определяет «игру» как разновидность общественной практики, в которой воспроизводятся реальные ситуации вне реальной практической установки [2, с. 156].

В данной работе под «игрой» мы понимаем альтернативный, мотивационно-стимулирующий методический прием, способный превратить сложный процесс обучения в увлекательную и целенаправленную активность.

Целесообразность и обоснованность внедрения и применения игрового формата в учебный процесс обусловлены тем, что: 1) обучение происходит в эмоционально-окрашенной и комфортной среде с акцентом на увлекательное и осознанное приобретение новых знаний, следствием которого является высокая мотивация к обучению и целенаправленная активность студентов; 2) структура общения включает трёхстороннее единство коммуникации, интеракции и перцепции; 3) соблюдается совокупность педагогических условий обучения иноязычному общению.

Для извлечения максимально-обучающего эффекта и достижения поставленных целей при организации игр на уроках АЯ необходимо учитывать ряд педагогических условий при ее проведении: 1) функциональные условия; 2) мотивационные условия; 3) организационные условия и 4) содержательные условия.

Функциональные условия – это структурное объединение всех элементов процесса обучения в единое целое.

Мотивационные условия – подключение факторов, влияющих на развитие внешней и внутренней мотивации.

Организационные условия – детальное планирование и продуманная организация обучающих видов игр с учетом: а) цели урока; б) этапа использования; в) продолжительности игры; г) вида и способа контроля, так как игра является контролируемым развлечением (*controlled fun*), требующим тщательного наблюдения за ходом для получения подтверждения, что студенты получают все преимущества, предусмотренные данным видом деятельности; д) возможности чередования игры с другими видами деятельности.

Содержательные условия – тщательный отбор языкового материала в соответствии с тематикой рабочей программы дисциплины «Иностранный язык» и учетом предпочтений, запросов и потребностей студентов, то есть выбирать игры, которые нравятся всем участникам [6, с. 64].

Игра, как один из методических приемов организации урока, выполняет следующие функции: 1) обучающую – осознанное приобретение новых знаний, развитие навыков и формирование умений запоминания, контекстного употребления целевой лексики и языка (*target vocabulary / language*), развитие критического мышления и способности к решению проблем; 2) развивающую – самореализация и раскрытие творческого потенциала, активизация познавательных способностей студентов, возможность проявить неординарность при решении задач и осуществить самостоятельный поиск решения и, как следствие, отойти от шаблонности мышления; 3) воспитательную – умение работы в команде, наличие соревновательного момента, присущего всем групповым и командным играм, возможность получения достоверной информации о личностных качествах студентов; 4) коммуникативную – развитие коммуникативных умений; 5) психологическую – создание комфортной психологической среды с подключением эмоционального фактора для повышения мотивации к изучению АЯ и активной вовлеченности в образовательный процесс («*positive improvement on students' active participation*») [6, с. 63]; минимизации стресса и избавления от внутреннего напряжения / торможения; 6) развлекательную – увлекательный процесс на фоне позитивного эмоционального состояния, что позволяет презентовать и закреплять учебный материал без чрезмерного умственного напряжения.

Е.А. Лобузова, О.В. Афанасьева, помимо указанных выше функций, наделяют игру релаксационной функцией, необходимой для снятия напряжения [3, с. 67].

Анализ и обобщение современных исследований свидетельствует о многообразии видов игр и признаков для их классификаций, к которым следует отнести: 1) обучение различным аспектам языка – фонетические, лексические, грамматические, фонетические; 2) содержание обучения – языковые и речевые; 3) цели обучения – коммуникативные, дидактические, обучающие и т. д.; 4) методы обучения – деловая игра (как имитационно-игровой метод активного обучения), ролевая игра, игровое проектирование и т. д.; 5) форма организации – индивидуальная, парная, групповая, командная; 6) характер педагогического процесса – обучающие, контролирующие, познавательные, развивающие, репродуктивные и т. д.; 7) способ организации: письменные, устные, компьютерные, на доске и т. д.

Далее представлены учебные игры и упражнения с элементами игры, которые непосредственно прошли апробацию на практических занятиях по английскому языку со студентами первого, второго и третьего года обучения: а) с использованием иллюстративного материала; б) с применением текстового раздаточного материала; в) на повторение и закрепление лексического и грамматического материала; г) игры на угадывание; д) адаптированные из телевизионных игровых шоу и сгенерированные игры.

А. Игры с использованием иллюстративного материала.

– Сравните и найдите общее и различие (*comparing and contrasting pictures*). Данная игра обладает высоким обучающим потенциалом при введении и закреплении лексики, особенно, терминологии по теме.

– Запишите все отсутствующие части оборудования на указанной схеме.

– Соберите схему и объясните, как она работает.

– Выберите подходящие компоненты из имеющегося оборудования (например: основные компоненты привода, генератора и т. д.). Обоснуйте свой выбор.

– Прочитайте техническое задание и сделайте мини-проект (например, с макетом электростанции). Объясните принцип работы.

Б. Игры с использованием текстового материала (раздаточного материала), получившие название «детективной игры» (*detective game*).

– Найдите одну ошибку в каждом определении и обоснуйте свой выбор. (*Find one mistake in each definition*). Для проведения данной игры, исходя из педагогического опыта, 5 дефиниций является оптимальным, необходимым и целесообразным максимумом.

– Найдите 5 различий при чтении или аудировании (2 текста с одинаковым сюжетом).

– Поставьте предложения / части текста в логической последовательности. Для организации данной игры целесообразно разделить группу на 2 или 3 команды.

– Прослушайте или прочитайте часть истории и напишите ее логическое продолжение и завершение, используя новую лексику или, к примеру, не менее 6 устойчивых выражений / идиом. Затем студенты путем голосования выбирают наиболее понравившуюся версию.

– Найди ошибку. Дается определённый список слов или предложения, в каждом из которых содержится орфографическая или грамматическая ошибка. Выигрывает команда, которая быстрее всех нашла и верно исправила имеющиеся ошибки.

– Игра под названием «поиграем с рисунком». Группа делится на 2 команды. Каждая команда загадывает предмет или персонаж. Студент, отвечающий за рисунок (рисующий), задает вопросы и старается нарисовать предельно точно то, что ему описывают.

В. Игры, на повторение и закрепление лексического материала.

– 2 мини доски: преподаватель определяет тему, каждая команда пишет свои термины и дает им определение.

– Ассоциация – группа делится на 2 команды и выбирают капитана, который обращается к одному из членов другой команды, называя какую-либо тему, например, «*Power Engineering*». Студент из другой команды должен назвать, к примеру, не менее 5 терминов по указанной теме. В случае если играющий не может быстро подобрать слова, он выбывает. *E.g. Power engineering: current, voltage, circuit, station, energy generation, transformer.* Эту игру можно проводить в форме ментальной карты (*mind map*).

– Интерактивная игра: термин и определение (*Word wall / Quizlet*).

Студенты дома самостоятельно разрабатывают упражнения для игры.

– Игра под названием «Охи и вздохи» (*Moan and groan (complaints)*), когда студенты рассказывают о своих насущных проблемах и вызовах, используя требуемые обороты речи. Выполнение такого задания позволяет педагогу быть в курсе студенческой жизни.

Г. Игры на угадывание (*guessing games*).

– Угадайте задуманное слово. Для того чтобы угадать задуманное нужно задать вопросы. Объектам для угадывания может выступать человек, предмет, явление и т. д. Игра способствует развитию логического мышления и формированию такого важного навыка, как грамматически правильное формулирование вопросов.

– Определите один неверный факт. Это упражнение с элементом игры особенно хорошо подходит для повторения грамматических времен. Например, студенты придумывают три-четыре факта (что они делали вчера / *Past Simple*). Нужно угадать какой из перечисленных фактов является выдуманным.

– Игра «алиби». Студенты играют в игру в командах, состоящих из детективов и подозреваемых. Пример задания: *You need to work together to create a perfect alibi that will prove that you couldn't have broken into the house. You need one team of four detectives for each pair.*

– Заполните пропуски в песне: в качестве языкового материала можно использовать популярные англоязычные песни как одного из мультимедиа ресурсов с дальнейшим обсуждением проблем, затронутых в песне, результатом которого является генерации собственных репродуктивно-продуктивных и продуктивных высказываний на основе переработки и анализа воспринятой информации.

Д. В качестве примеров игр, адаптированных из телевизионных игровых шоу, можно привести «Свою игру», «Кто хочет стать миллионером», различные викторины (*Quiz*), которые разрабатываются в сотрудничестве с преподавателем.

Таблица

Результаты опроса студентов

Вопрос	Ответы студентов	Ответы студентов в %
1) Нравится ли вам изучать английский с элементами игры? А) да Б) нет В) не знаю	А) 26 Б) 0 В) 5	А) 83,9 % Б) 0 % В) 16,1 %
2) На каком этапе лучше проводить игру? А) в начале урока Б) в середине урока В) в конце урока	А) 6 Б) 14 В) 11	А) 19,3 % Б) 45,2 % В) 35,5 %
3) Какие игры были интересными и мотивирующими? А) игру, проводил студент в сотрудничестве с преподавателем Б) игру проводил только преподаватель В) игру проводил только студент	А) 20 Б) 5 В) 6	А) 64,6 % Б) 16 % В) 19,4 %
4) Как вы предпочитаете играть? А) в команде от 2 до 5 человек Б) в команде 5 и более человек В) индивидуально	А) 19 Б) 3 В) 9	А) 61,2 % Б) 9,7 % В) 29,1 %
5) Игра должна проводиться с целью: А) развития коммуникативных умений Б) введения и закрепления новой лексики, отработки грамматических явлений, обучения фонетике и орфографии; В) просто для развлечения	А) 24 Б) 6 В) 1	А) 77,4 % Б) 19,4 % В) 3,2 %

Опрос (см. табл.), в котором приняло участие 31 человек, проводился с целью: 1) анализа мнения студентов о целесообразности применения игр на занятиях; 2) определения наиболее комфортного формата взаимодействия (индивидуальный, парный, групповой, командный); 3) диагностики уровня внутренней мотивации к обучению иностранному языку посредством игры; 4) определения методического потенциала игры и 5) отбора игр, наиболее приемлемых для обучения АЯ студентов технических вузов.

В качестве положительных моментов использования игр в комментариях студентов отмечены: создание комфортных условий (функциональных, мотивационных, организационных, содержательных); автоматизированность использования языкового материала партнерами речевого взаимодействия; уверенность при говорении; эмоциональная окрашенность, обусловленная переживаниями живого общения и взаимосвязью между субъектами и предметом обучения; отсутствие страха допустить ошибки. Приведем сжатую формулировку дидактического потенциала игры, выработанную на основе анализа опроса студентов: *активное постоянное изучение языка в непринужденной и приятной обстановке = беглость + ясность + точность + уверенность при говорении (active continued exposure to language in a relaxed and enjoyable environment = fluency + clarity + accuracy + confidence in speaking).*

Таким образом, игра является альтернативным приемом, который обладает мощным дидактическим потенциалом в обучении английскому языку студентов технического вуза, позволяющим создать благоприятную и комфортную обучающую среду для саморазвития и самореализации, моделировать различные условия профессиональной деятельности, формировать навыки и развивать умения, которые сложно отрабатывать, используя другие методы и средства. Основу приема игра составляет индивидуальный подход, где студент является активным и творческим участником, а не потребителем информации, что особенно важно для студентов технических вузов, где гуманитарная составляющая обучения незначительна. Дихотомия, присущая игре (вымышленная проблема и реальные усилия по ее разрешению), позволяет моделировать социокультурный контекст, создать расслабляющую комфортную среду для психологической готовности к речевому общению, а также способствует развитию умений самостоятельной деятельности и самостоятельного творческого поиска.

Литература

1. Зимняя, И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И.А. Зимняя. – Москва : Просвещение, 1999. – 222 с.
2. Коньшева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А.В. Коньшева. – Санкт-Петербург : КАРО, Издательство «Четыре четверти», 2006. – 192 с.

3. Лобузова, Е.А., Афанасьева, О.В. Игра как способ обучения иностранному языку / Е.А. Лобузова, О.В. Афанасьева // Вестник МИТУ – МАСИ. – 2020. – № 4. – С. 64–69.
4. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – 2-е изд., дораб. – Москва : Просвещение, 1988. – 223 с.
5. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя / М.Ф. Стронин. – Москва : Просвещение, 1981. – 112 с.
6. Dewi, R.S., Umami Kultsum U., & Armadi, A. Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. English Language Teaching // Published by Canadian Center of Science and Education, 2017. – Vol. 10. – No. 1. – P. 63–71.

Б.А. Татарченко

Северо-Кавказский федеральный университет

**Специфика перевода научного текста по гляциологии:
лексический уровень**

Статья посвящена лексическому аспекту перевода текстов из области гляциологии с немецкого языка на русский. В результате работы был проведён анализ встреченных в тексте лексических единиц по признаку принадлежности к разным областям науки и способов их перевода. В ходе работы также были применены и проанализированы результаты машинного перевода.

Ключевые слова: гляциология; научный стиль; перевод, машинный перевод; переводческие трансформации; лексические закономерности.

Гляциология – это раздел науки, посвящённый исследованию ледников и всего, что с ними связано, а именно, процесс их образования, таяния, химический состав, замороженные в них микроорганизмы, ландшафт, образованный в результате появления или исчезновения ледника и др. Глобальное потепление может в ближайшем будущем превратить все эти аспекты гляциологии из предметов теоретического научного интереса в актуальные проблемы современного человечества. В ходе анализа библиотек научных текстов и результатов поиска различных агрегаторов, было установлено, что количество работ, затрагивающих специфику перевода научных текстов, связанных с гляциологией, является очень низким. В связи с этим наметилась необходимость написания данной статьи.

Цель работы состоит в выявлении лексических особенностей научных статей по гляциологии на немецком языке, которые необходимо учитывать при переводе на русский.